Workshop

gamers'

Dark Reign 2

Arcanum

Blade

The Sims

NOX

MIGHT & MAGIC 8

брой 3(17) март 2000г.

цена: [със CD: 4.90 лв.] [без CD: 2.40 лв.]

www.workshop.netbg.com

ВИРТУАЛЕН СВЯТ

Елате в нашето Измерение!

Здравейте от "Виртуален Свят"

През изминалата година работихме упорито, загърбвайки жени, деца, добитък и покъщнина!

И днес резултатите от това са налице! Три прекрасни зали с по 20-тина компютъра, с 400 MHz, 19" монитори, 100Mb мрежа, Creative Sound Blaster, климатици, закуски и безалкохолни очакват запалените геймъри 24 часа в денонощието.

"Виртуален Свят" поддържа уникална по рода си web страница, в която ще можете да намерите програми за download, игри, patches, вицове, а също и най-големият архив с MP3 в България. Готови сме да обслужваме заявките ви за музика, игри и програми. Единственото, което трябва да направите е да ни посетите на адрес: WWW.VIRTUAL-WORLD.BG и да ни пишете.

А ето я и голямата новина:

НА 25 МАРТ ЩЕ ОТВОРИ ВРАТИ НОВИЯТ МЕГА-КЛУБ НА "ВИРТУАЛЕН СВЯТ" В БУРГАС!

Огромната зала ще се разпростира на площ от около **500** кв. метра и ще включва:

ИГРАЛЕН САЛОН с между **80** и **100** компютъра (точната цифра засега си остава тайна)

ИНТЕРНЕТ КАФЕ с между **80** и **100** места, **128** kbps гарантиран интернет.

Климатичната инсталация за нас отдавна не е лукс, а нормален стандарт, от който клиентите ни ще се възползват отново. Ще предлагаме и Интернет провайдърство за град Бургас.

УЧАСТВАЙТЕ В ТОМБОЛАТА

Откриването на залата ще е съпроводено от томбола с награден фонд от **500 НОВИ ЛЕВА**. *Наградата ще отнесе един от позналите отговора на въпроса: Колко* ***ТОЧНО*** *ще са компютрите в Клуба.*

Можете да участвате в томболата като ни изпратите отговор с трите си имена, възрастта и града от който сте на познатия ви вече e-mail. За повече информация посетете сайта ни: WWW.VIRTUALWORLD.BG Какво повече да кажем освен едно голямо: ОЧАКВАМЕ ВИ!!! Елате и се убедете с очите си, че чудото е възможно. Ще се срещнем там - на бойното поле. Пред мониторите!!!

Адресите на залите на ВИРТУАЛЕН СВЯТ:

София: жк. "Младост" 1А бл. 509, задната част на блока (зад Вход А)

ул. "Драган Цветков" No 26 - срещу Руското Посолство и Парк-хотел Москва.

Бургас:: ул. "Македония" No 59 с лице към ул. "Гладстоун" No 87

Предварителен поглед:

Kingdom Under Fire 10
Dark Reign 2 12
Evil Islands 15
Homeworld Cataclysm 18
Hitman Codename 47 20
Soulbringer 22
Dungeon Siege 24
Blade 26
Devil Inside 30
Arcanum 32
Sudden Strike 36
Carmageddon 2000 TDR 38

ТЕСТОВЕ:

от КРАК на КРАК 41
C&C: Firestorm 44
TAK: Iron Plague 45
Millenium Racer 46
NOX 49
SWAT 3 52
The Sims 55
Invictus 57
Might & Magic 8 60

и още:

ХАРДУЕР 66
СОФТУЕР 72
Поща 68
Разказ с неочакван край 70
Пари по Интернет 63
Загадката на WorkShop 8
Интервюто на WorkShop 9

Might & Magic 8

Не бих казал че играта ще спечели някаква награда тази година, но е също толкова увлекателна и заразителна колкото предшествениците й. А щом една игра не те пуска от прегръдките си, тя не може да е лоша! Нали?

The Sims

Хм! Виждам, че вече сте се запознали с виртуалното ми Аз. Или поне с това, което би трябвало да бъде то, ако в презентациите на The Sims имаше малко повече истина.

Dungeon Siege

Определено мога да заявя, че тази игра, наред с Neverwinter Nights на Bioware и Halo на Bungie, ще отбележи повратна точка в развитието на развлекателния софтуер.

В от КРАК на КРАК:

Silkolene Honda Motor

Tower of the Ancients

CHSL - България

Производство на компакт дискове. Бързо, качествено, коректно!

за контакти: тел. 02/967-29-32; 685-333

Има мигове в живота на човек, когато съдбата го изправя пред големия му Избор. Избор, който ще реши битуването му за години напред. Застанал на Кръстопътя, той трябва да избере посоката. И знае, че решението може да е само едно, че няма право на втори опит, че не може просто завие обратно, ако размисли. Не и преди следващото голямо кръстовище. А понякога, дори и след това. В най-добрия случай, това означава години пропилян живот. В най-лошия - тази част от магистралата на живота остава завинаги затворена за него, а възможността да се върне отново на същия Кръстопът, изгубена безвъзвратно... О, да, от време на време съдбата има този навик, да оправдава репутацията си.

Какво ли си мисли човекът в този момент, вперил поглед във възможните посоки, опитвайки се да избере правилната? И какво си мисли за този момент, години по-късно?...

Защо започвам тази страничка така, ли? Каква е връзката на всичко това с тематиката на списанието? Никаква, признавам. Абсолютно никаква. Само дето ние сме хора - тези, които го правим. Само дето и вие сте хора - тези, които го четете. И нищо човешко не ни е чуждо. И радостите ни са сходни и мъките ни, и мислите, и мечтите, и проблемите...

Има ли причина тогава, да не отделим няколко реда за нещо, което ще ни подскаже, че не сме сами, че не сме единствените, на които се случват подобни неща; за нещо, което ще ни припомни, че сме човеци, и че други такива се разхождат навсякъде около нас.

Да, ли чувам? Нямате нужда от нравоучения?... Хм, прави сте. Разбирам. Звуча нравоучително. Менторски, както е модно да се казва днес. Ех, животът ли ме изкриви така - превръщам се в това, което винаги съм ненавиждал. Все си мислех, че не съществува достатъчно голям авторитет, който да ми сочи по какви морални закони да се водя и как да възприемам света около себе си... Докато не влязох в Казармата, ама за нея не ми се говори сега. Тежки са тия спомени. Макар че тя ме излекува от стремежа да забия чело във всяка по-дебела стена, която срещах по пътя си. Не можа обаче, да ме научи да се вслушвам в съветите на добронамерените ми близки, ако те означаваха да тръгна срещу сърцето си. Признавам, че това не ми се случи нито веднъж (най-малкото не си спомням за такъв прецедент). И не съжалявам. (Дори за хилядите грешки, които допуснах. Как бих разбрал, иначе, какво е огън, ако поне веднъж не се бях опарил от красотата на пламъка, как щях да оценя пълноценно достойнствата на розата, ако поне веднъж не бях я е откъснал с голи ръце.) Или може би, по-право, не бих си го признал пред вас. Това са много лични неща, които човек не споделя с широката публика, как да е.

Но да оставим това. Сега бих искал, да се върна на темата, все пак. И, за да не ви дам повод за раздразнение, ще се опитам да споделя някои от мислите си, единствено като такива - без да ви обвързвам с тях по какъвто и да е начин. Просто приемете, че има напоследък неща, върху които губя време да разсъждавам и че съм в настроение, в което ми се ще да ги споделя с някого. Например с приятели. Ако това ви носи някакъв душевен дискомфорт, никога повече няма да го направя, само ми кажете.

И тъй, стои си човекът на Кръстопътя. И се чуди. Колебае се...

И на мен ми се е случвало да се изправям от време на време пред поредното Разклонение. Понякога грешах, понякога не. Но колкото повече от житейския преход извървявах, разбирах едно: Че каквото и решение да взема, когато кракът ми докосне избрания път, той трябва да стъпи твърдо на него, че съществуващите до преди секунда възможности са вече зад гърба ми, останали в миналото, и че има само една посока - напред! Но в началото не бе така. Често поглеждах назад, разкъсван от съмнения за правилността на посоката, често спирах, за да поразсъждавам върху въпроса: "Ами какво щеше да стане ако...". Губех целеустременост, измъчван от терзания и тогава пътят се променяше, асфалтът се напукваше, дивото настъпваше и хоризонтът губеше очертания, забулен в облачна мрачина. И вече не исках да крача по този път. С боязън гледах напред, а не със стръв и колкото по-бавен ставах, толкова по-тежко се вървеше. Толкова по-често се обръщах към миналото с тъга и с илюзията за пропилени по-добри възможности. И нито за миг не си казах: "Хей, дали пък нямаше да се терзая по същия начин, ако бях поел по другото разклонение?" Тези мисли вливаха отрова в сърцето ми, вкарваха в кръвта ми слабост, подкопаваха куража и борбеността ми. Превръщах се в дрипа, изтъкана от самосъжаление. Черна завист към онези, имали повече късмет или разум да направят верния избор, използваше от тъмната ми половина, обгръщайки и малкото останало ми благородство...

Годините ме научиха обаче. Научиха ме как да вървя напред без да се обръщам назад. НИКОГА! Но заплатих за това. Душата ми огрубя, покрита от белезите на хилядите рани и от тази шуплеста обвивка се роди цинизмът. И вече зная: Живея тук и сега. Днес! И предпочитам да бъда ковач на съдбата си. Не искам да съм отломка подмятана от обстоятелствата. Когато падна, ставам. Не стоя в прахта, затворил се в черупка от меланхолия и сладка мъка. Не се видиотявам бавно, превръщайки се в единствен събеседник на самия себе си (Но ми се е случвало и това!). Макар да е мамеща анонимността на сивотата и мислите за несправедливостта в устройството на света да дават утеха и оправдание за провала. Но за какво говорим тук, всъщност? Кой на кого някога е обещавал справедливост и честност? Кой на кого е обещавал, че ще е лек пътят му?...

Всички се раждаме в реката на живота и съдбата ни е да се борим с течението. Ако имаме късмет ще цопнем в някое тихо вирче, ако ли не...? Е, тогава може и да попаднем сред бушуващите талази. Никой не знае, къде по безкрайното течение ще отвори за пръв път очи към света...

Но по-късно ще има възможността да избира. За този Избор отворих дума на тази страничка, за избора, който може да го захвърли в дълбокото - в оня другия, истинския - суровия живот. Където тъмни, студени води ръмжат и се опитват да отнесат нещастника, дръзнал да се потопи в тях. И се иска много воля, много смелост и сила, за да се движиш напред. Някои се уморяват и течението отнася душите им - едно на нула в полза на мръсницата, наречена реалност. Веднъж победени, те вече няма да са същите - безплътни сенки на самите себе си, анти-проекция на всичко онова, което можеха да бъдат, ако бяха успели.

Други, попаднали на своя Кръстопът, избират да се оттеглят и издрапват на плиткото, където напред се напредва по-лесно. Но е по-трудно да се почувстваш жив. Останалите?... Те просто стават човеци и понякога творят историята. Човек се ражда в болка и в болка се превръща в Човек. Как да разбереш болката на другия, ако не си я почувствал в себе си? Как да разбереш любовта, ако не обикнеш водите, блъскащи те назад към тъмното на дребните неща. Та нали те, те даряват със силата, необходима ти да ги победиш, нали те надъхват сетивата ти, нали те наточват острието на волята ти? Как да изпиташ радост, без поне веднъж да си победил течението?... Как да знаеш какво е радост, без да си дал любов?...

Понякога съдбата ни изправя пред кръстопът. Понякога това е Кръстопътят...

Какво ще избереш? Да обърнеш гръб на трудностите, да се плъзнеш по пътя на най-малкото съпротивление?

Или да поемеш тежкия преход към собствената си същност, да поставиш на проверка Човека в себе си. Ще ти стигне ли куража да се погледнеш в огледалото на съвестта?

Ще предадеш ли приятел, защото течението е прекалено силно и наоколо беснеят водовъртежи?

Какво, приятел ли казах? Е, това е друга тема. Може би някой друг път.

Единственото, което мога да ви пожелая от сърце, е да се научите добре да плувате...

freeman

Първи Български Интернет Магазин

www.bgstore.com

- игри
- книги
- хардуер
- софтуер
- аксесоари

- плащане при доставка
- или с дебитни карти

стоките са в наличност и се доставят от книжарници Компютърен свят
Варна ул. Райко Жинзифов 14 тел. 607 974, ул.Иван Аксаков 31 тел. 607 973

НОВИНИ

Бързата кучка слепи ги ражда! Тази мъдрост явно не е мото на Sony Computer Entertainment, защото първите очевадни бъгове в новата им конзола PS2 наскоро след премиерата излязоха наяве. Отказа за просвирване на DVD видео при играта Ridge Racer V и загуба на информация от новите запаметяващи карти бяха най-честите оплаквания, които принудиха Sony да спрат с продажбата и за изтеглят произведените количества от магазините до изясняване на проблемите.

Стана закон появата на Final Fantasy за PC да бъде последвано от следващата серия за водеща японска конзола. Има ли край "крайната фантазия"? Явно не, защото FF9 ще се появи на 17-ти юли за конзоли PlayStation и PlayStation 2. До този момент в света са продадени над 26 милиона копия от серията, като 17 се реализирани на японския пазар.

Е, още една година, и ще имаме FF9 и на своите монитори. Остава само да чакаме...

Ripcord обяви, че новата им реалновремева стратегия, използваща за бойно поле космическото пространство Noble Armada: Fading Suns е "замразена" за неопределено време. Самата компания отказа коментар, а според слуховете дългогодишната разработка е похабила твърде много средства, за да може Noble Armada дори да възвърне част от вложените долари.

Може би някой ден ще я видим? Може би...

Къде са мрачните африкански бокори, когато Nvidia спечели конкурса на Microsoft за дизайн и графична технология за своята конзола от ново поколение X0Boy. Това фирмата-гигант заяви на Конференцията на Разработчиците (GDC), любопитни да разберат какво всъщност ще представлява тайнствения X-Boy. А "добрият стар" Бил не остави нито тях, нито нас в неведение.

Нека цифрите говорят сами - 600 мегахерцов Intel-съвместим процесор, все още неуточнен графичен процесор, но със сигурност с марката на NVidia, 64 мегабайта памет с унифицирана разширяема структура, солидна Dolby Surround аудиосистема, 8 гигабайта (!) харддиск (!!!), DVD с хардуерна видео поддръжка, четири порта за джойстик, кабел за мрежова игра и вградена 100 мегабитова Ethernet платка. А модем? И все пак - продуктът на Microsoft си е истинско малко компютърче, доста по-мощно от това, което досега са ни предлагали от Sony, Sega и Nintendo!

Пат Виат, Майкъл О'Брайън и Джеф Стрейн, тримата "отцепници" от Blizzard Entertainment и основатели на своята малка компания Triforge, обявиха бъдещите си планове. А те определено няма да ви пленят - Triforge се нахвърля в разразстващия се пазар на т.н. online игри. Като се има в предвид, че Пат е бил основен програмист на Battle.Net, можем да очакваме нещо наистина интригуващо, за което поне да научим, ако не и да изиграем.

Microsoft най-сетне оповести най-новата версия на онзи софтуер, без който нито една игра не може в днешни дни - DirectX 8. С нововъведенията си като синтезирана в реално време музика, фотореалистична графика, развита технология за управление на звуковите ефекти, този мултимедиен интерфейс ще представлява истинско развитие за игровата индустрия.

В отговор на очакванията на разработчиците, Microsoft главно залагат над цялостното обновление на модулите DirectSound и DirectMusic. DirectMusic ще може да използва и външни модули с звукови ефекти, което ще даде пълна свобода на композитори да използват DirectMusic без да се притесняват от ограничения набор семпли и ефекти.

С мисълта за Интернет и играта по Мрежата е и добавянето на DirectPlay Voice модула, който ще позволи гласова комуникация по време на игра. А най-интересното е, че е осъществена обратна съвместимост - всички игри, използващи DirectPlay ще могат да се възползват и от новия DirectPlay Voice модул.

Колкото и ентусиазирана да бе публиката при представянето на новата технология от гиганта-монополист, и дума не се чу за сливането на DirectX и OpenGL. Комай проект "Фаренхайт", както бе назован този мултимедиен суперинтерфейс, ще дочакаме чак догодина за DirectX 9. Или 10... Или 11... Или...

Австралийската фирма Auran обяви разработката на това графична платформа, наречена Jet. Тя ще обещава голямо удобство за разработчиците и се намесва на все по-оборкания и конкурентен пазар за графични системи. Самата фирма ще демонстрира технологията в своите бъдещи заглавия, първото от които ще е Harn: Bloodline, ролева игра с "невиждана досега атмосфера, пропорции и детайли". Е, поне звучи многообещаващо

Може ли успешен филм без последвала го неуспешна игра? Естествено не може. Но какво ще кажете за това - играта по филма "Матрицата" ще бъде разработена от не коя да е фирмичка, а от самите Shiny Entertainment!!! Веднага забравете какво съм казал за успешните филми и неуспешните игри и започвайте да чакате появата на Matrix The Game. Която ще представлява триизмерен екшън в трето лице с елементи на адвенчър. Повече детайли. Не можем да ви ги обясним - трябва сами да ги видите...

Трагични новини от Codemasters - фирмата обяви, че прави рязка промяна в плановете си, като изоставя всички заглавия в разработка, базирани за солова игра, и се отдава изцяло на производството на интернет-базирани мултиплейър игри. Това не само ще че ще отрази на здравето на мнозина геймъри, очакващи с нетърпение почти готовата Navy SEALS, но и 15-20 процента от състава на фирмата, които ще трябва да си освободят работните места до края на месеца.

Нов подход предприемат Maxis при опита си да завладеят и японския пазар с най-новата си и най-печеливша в историята на фирмата симулация. The Sims. Играта, освен преведена на японски, че включва и жълтокожи скинове с дръпнати очички (нещо, което в американската версия тактично е премахнато. Спомени от Виетнам?...) и ще е с променено име. The Sims в Япония ще се продава под заглавието - SimPeople. Явно американската игра на думи в The Sims според Maxis едва ли ще трогне презадоволените с всякакви конзолни заглавия япончета и да пробуди закърнялата от години тамагочи-мания в родната страна на този тип игри.

Midtown Madness 2 идва! И това не е повод на за учуда, при положение че първата част имаше добра финансова възвръщаемост. Учудващото е, че в Microsoft наистина са се заели за работа! Двойката в заглавието е намек и на основната новост - ще имаме на разположение два нови града - старият Чикаго и новите Сан Франциско и Лондон. И всичко това в онези прецизни детайли, които очароваха в първата част. Нови ще са и 7 напълно обикновени коли покрай стария автомобилен парк. Ще има подобрения в геймплея - на разположение ще бъдат от сложни по-сложни мисии, които ще отключват нови коли, трасета и други бонусчета за печения шофьор. Те ще варират от изпълнения на всякакви каскадьрски номера до вживяване в ролята на истински таксиметров шофьор.

Играта се очаква да дойде за есента и да разбие на пук и прах всички останали рали заглавия. Освен ако не я изпревари Driver 2

Обикновено филмите по компютърни игри са нещо, което киноманът и печеления играч трябва да избягват като дявол евангелие, но с "Tomb Raider The Movie" комай нещата ще са съвсем различни. Нещо повече, финансовият гръб на Paramount Pictures и EIDOS са събрали в един екип продуцента Саймън Уест ("Въздушен Конвой", "Дъщерята на генерала") и професионалните сценаристи зад екшъна "Лице Назаем".

Пропуснах ли нещо? Кой ще играе главната роля? Коя звезда ще е облече синята блузка на Лара, и ще се понесе с двата и легендарни патлака? Деми Муур? Лара Уелър? Не познахте - ролята е дадена на Анджелина Джоли, участвала в хитове като "Хакери", "Колекционерът на кости", "Момичета", "Танцувайки в мрака" и много други. На познатите - честито!

Начало на снимките ще се положи това лято, а за онези, които няма да издържат на напрежението около "Великото" събитие - Tomb Raider 5, който се очаква за Коледа, ще съдържа клипче с кадри от снимачната площадка на самия филм. И понеже се очертава да е наистина голям хит, бъдете сигурни - ще го видите и близкото кино, когато излезе!

Къде е Werewolf: The Apocalypse? Какво става с ASC Games и Dreamforge? Това са само част от въпросите относно очакваната от близо година триизмерна екшън-ролева игра, използваща енджина на Unreal. По думите на разработчиците от Dreamfroge, работата над играта върви с пълна пара и играта ще излезе тази година, със сигурност в края й.

Колкото до разработчиците от

ASC, по думите на Скот Нойл от Dreamforge, фирмата отдавна е прекратила своето съществуване.

Изневяра В редиците на Sierra! Relic Entertainment, създателите на стратегията Homeworld и разработващи нейното продължение, внезапно подписват договор за разработка на нова космическа стратегия, при това с не кой да е, а **Microsoft**!!! И докато за тази нова игра нищо не се знае, в Sierra явно едвам сдържат гнева си. Според говорителя на фирмата Връзките между Sierra и Relic са достатъчно силни, за да бъдат разрушени от някои си Microsoft. Дали? Все пак наближава май, а с него и изложението E3 в Лос Анджелес, където Relic едновременно се очаква да представи Homeworld 2 и кадри от новата си майкрософтска стратегия! Бъдете готови - голям скандал се задава!

Microsoft е на линия с нов жокер в ръкава - обявен бе, макар и не напълно официално, Age of Empires II: The Conquerors, допълнителния пакет към хита за миналата година Age of Empires II: Age Of Kings. Можем да очакваме класическите за този род игри добавки - нови раси, технологии, единици, терени и кампании. Играта ще предлага и нов мултиплеър режим по подобие на World Domination в Tiberian Sun: Firestorm. В него действието ще се развива върху картите на древна Япония, Англия, Франция и други държави от средновековието.

За да играете The Conquerors ще се нуждаете и от оригиналната Age Of Kings, така че ако не сте се сдобили с такава по някаква случайност - побързайте, допълнителния диск се очаква за есента!

Impressions Games и Sierra Studios официално обявиха планираното допълнение на стратегическата си симулация Pharaoh, носещо звучното название Cleopatra. Типично стила на Impressions, предложението ще предлага твърде малко за своята цена - 15 нови мисии, в котио действието се развива по времето на самата Клеопарта, която като владетелка на Египет трябва да се справи с предизвикателства като изграждането на Кулата в Александрия и други, много полични, в лицето на самия Марк Антоний. Естествено допълнението носи със себе си нови сгради, индустрии, животни, противници, градски украшения и монументи. Някой да е впечатлен?

За да отбележи събитието по тържествен начин, самата Клеопатра, от името на Impressions, дарява своите бъдещи поданици с безплатно допълнение към оригиналната игра. А то, освен че е безплатно, е и доста по ентусиазиращо - редактор за мисии и кампании, последен патч за играта и 20 нови мисии от Impressions. Е, това вече е нещо - и ще го откриете на диска към списанието!

Едно име-легенда изплува от миналото! Argonaut Software, които старите геймъри са запомнили предимно с тяхната Creature Shock, сега явно се готвят за нещо голямо. Фирмата трескаво набира акционери, чиито борсови операции да влеят допълнителна кръв във вените на ветерана-разработчик. Надеждата на Argonaut е да си възвърнат загубеното от години лидерство в разработката на триизмерни графични системи.

Bethesda Softworks обяви, че разбработваната от Mythos Games игра The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, ще се появи в края на годината едновременно за PC и PlayStation 2. Mythos Games, известни с култовата си разработка X-COM: UFO Defense и също увлекателната Magic & Mayhem, този път обещават да ни предложат походова стратегия "от ново поколение, нещо невиждано досега..."

Защо ли сме чували същите слова и преди?...

Искате Duke Nuckem? Няма проблеми! Искате новия Duke Nuckem, който се разработва от 3D Realms? Еее, много искате... GT Interactive явно са решили че глада за игри с участието на русия културяга е достигнал критично ниво, за да пуснат поредния си продукт с участието на Дюк, носещ страховитото заглавие Duke Nukem: Planet of the Babes!!!

Само не се объркайте - не става дума за бебета, а за мацки (yeah, babe!). Точно такива каквито Дюк обича - красиви и разголени. И каквито извънземните харесват - разголени и изкормени върху операционната маса. И понеже двете определения не се връзват, Дюк е този който трябва да спаси отначало целия мъжки пол от геноцид, след което да помогне на Unified Babe Resistance (Обединена Съпротива на Мацките), които му поставят ултиматум - или спасява света за n-ти път или го очаква бъдеще без нито една жена да му обърне внимание. Дюк естествено, много добре съзнава какво ще стане, ако се провали и го очакват 24 нива, из които да трепе извънземни, да спасява мъже (пфу...) и жени (йеее...). Стриптизьорките от предишните части ряпа да ядат!

Предложението идва от страна на GT Interactive, които подготвят това заглавие едновременно за Playstation и PC и се очаква да хвърли в шок феновете на поредицата през май.

Брайън Рейнолдс, заедно с Дейсън Колман, Тим Трейн и Дейвид Искор, все блестящ разработчици на игри, създаде своя фирма за компютърни игри, наречена Big Huge Games. Засега многозначителното название на фирмата не ни разкрива своите планове, но насоката е да предложат на пазара в близкото бъдеще релано времеви стратегии от ново поколение, било то от концепционна или технологична гледна точка.

Интересното е, че четиримата основатели на фирмата, са все напуснали разбработчици от Firaxis. Колман е участвал в разработката на кода на игрите Gettysburg! и Alpha Centaur, а Тим Трейн е дал своя дял в дизайна на Alpha Centauri и е дизайнер на допълнението към него Alien Crossfire.

Остава въпросът Сид Майер сам ли ще си пише и програмира игрите (ако въобще такива има за в бъдеще) или ще предприеме нещо...

Треперете, бледолики вампири! Разиел се завръща! Или казано по-спокойно, очаква ни продължение на Великолепния конзолен екшън Soul Reaver, донесла добри печалби на своите създатели, особено от конзолните версии. Независимо, че е включена в каталога на Eidos, играта все още не е дори потвърдена официално, а дори и това да стане, може би няма да я видим тази година. Поне новината ще стопли някои от нас.

Какви ли не реалновремеви стратегии не сме виждали, но досега комай манга-RTS не ни се бе мяркал. Калифорнийската фирма Liquid Entertainment комай ще поправи нещата, подготвяйки Battle Realms - RTS в японски стил.

Макар да има още много работа върху заглавието, историята поне е известна. Поемате ролята на Кенджи, принц в изгнание, който се завръща, изпълнен с мъст, с намерение с кръв да извоюва мястото си в своя Клан на Змията, а след това, като владетел на тези земи, да ги предпази от претенциите на съседните кланове. Играта ще е различна от станртните RTS игри и няма да ви се налага да създавате от нищото нинджи и самураи. Ще ви се наложи да контролирате една източна икономика, от чийто успех зависи дали оризовата реколта ще ви донесе златото, за да си позволите да превърнете след продължително обучение някой от своите селяни в умел боец, облечен в черно наемник или дори самурай. В крайна сметка играта ще е по-близка до немската Knights & Mechants и серията Settlers, отколкото StarCraft.

Играта е първото заглавие на Liquid Въобще и ще се появи на пазара чак следващата година. Засега концепцията и рисунките, които фирмата предлага, са многообещаващи.

Electronic Arts явно не стават за тайни агенти, защото словоохотливо разнасят детайли за новата си Джеймс Бонд- базирана игра The World is not Enough. Освен, че ще използва енджина на Quake III, с малко подобрения (гответе се за upgrade), управлявания от вас Джеймс ще има пребогат набор от различни помощни средства, с които на преодолява вражеските редици - пистолетът ще трябва да бъде оставен често на заден план, за да бъдат използвани устройства за шпионаж, всякакви обикновени предмети за примамка или заблуда, и дори ЖЕНИ - Джеймс Вече ще има свой собствен харем от бъдещи агентки, които да използва за да постигне целта си. Подобно на предишните две части от Джеймс Бонд сериите, клипчетата ще използват енджина на играта.

Играта, слава богу, ще излезе едновременно за PC и PS2, а това означава че за Коледа ще имаме шпионски трилър на екрана на монитора. Стига EA и Агент 007 не оплескат нещата дотогава.

Още една игра, комбинираща ролевия жанр със стратегическия традиционализъм, се бори за място под слънцето. Или по скоро под две слънца, съдейки по заглавието и - Two Worlds. Разработчик е полската фирма Metropolis. Действието ще се развива през 3001 година във Вселената Крот, населен с хиляди раси, които обаче, по незнайни съображения, не са достигнали космическата ера и не са постигнали контакт. Два свята обаче са на път да сторят това и събития свързани с тях, са стандартни - следва Война за надмощество. Банален замисъл, който ще е основен елемент в играта, естествено ще е замазан с голямо количество Велоколепна графика, мрежова структура за изобразяване на персонажите, нови технологии за изобразяване на атмосферни условия и какво ли още не, във вид на обещания.

Играта ще се появи някъде през 2001-та година. Ако между другото не извършим контакт с някоя раса и не поведем безсмислена Война с нея, просто от човешко стереотипно мислене.

"EA Sports! Turn (off) the game!"

Колкото и странно да звучи, новият анти-лозунг на спортния отдел към Electronic Arts е на път да се оправдае от действията им много скоро. EA Sports планира две нови заглавия, които със сигурност ще пожънат успех в Америка и никъде другаде - Ultimate Hunt Challenge, продължение на миналогодишната ловджийска симулация Deer Hunt Challenge, и риболовната симулация Championship Bass. В Ultimate Hunt Challenge страстните ловджии сред гейймърите ще имат избор измежду пушка, картечница, пистолет и лък, с които да повалят най-различни защитени видове сред фотореалистични тересни. Championship Bass ще предлага десетки езера, хиляди видове риба за риболов, три режима на игра и над 50 сценария. И двете заглавия ще имат силна мултиплеър поддръжка.

Новите изкушения за американския потребител EA подготвя за към края на март. Като отсега сте предупредени - за тези две игри НЯМА да прочетете на страниците на Gamer's Workshop

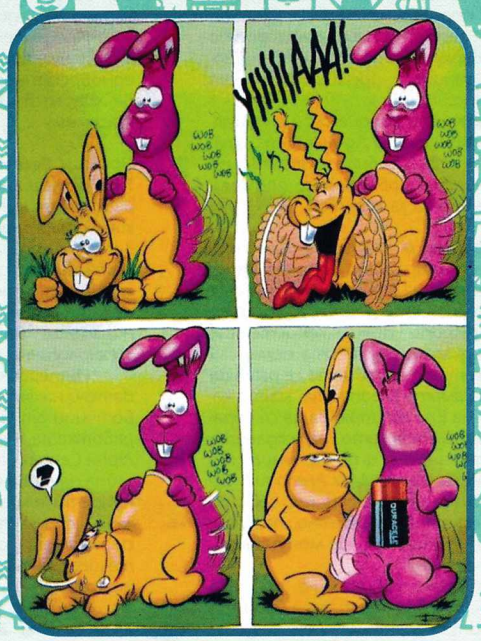
ВъпроСчеТо на РаботИЛничкаТА

Здравейте,
Загадката от миналия брой явно Ви е затруднила, защото получихме много писма, където се твърди, че тя няма решение. Ще Ви опровергаем, като предоставим основата на решението на задачата. За незапознатите ето и условието ѝ - имаме 12 еднакви на външен вид топки, като една от тях е фалшива (не се знае, дали е по-тежка или по-лека). Целта е да я намерим след три премервания с везна.
Разделяме топките на 3 групи по 4 - А, Б и В.
1-во Теглене. Измерваме две произволни групи (А и Б). Ако те са равни помежду си, решението е елементарно. Второто премерване е 3 топки от В и 3 от А или Б...
Вторият и по-неприятен случай е когато А тежи повече от Б. Тогава нека номерираме топките от А - Т,Т,Т и Т, а от Б - Л, Л, Л и Л. Съответно група В се състои от И, И, И, И - истински топки.
2-о теглене представлява Т-Т-Т-Л с Л-И-И-И. Ако са равни, третото премерване е между останалите две топки от група Б. Ако са равни - то фалшивата топката е по-тежка и е останалата ни от купчина А. В противен случай по-леката топка е фалшивата.
Ако Т-Т-Т-Л е по-тежка от Л-И-И-И тогава фалшивата топка е по-тежка и се трето измерване е между две от трите Т топки.
Ако Т-Т-Т-Л е по-лека от Л-И-И-И. Тогава фалшивата топка е Л от Т-Т-Т-Л и е по-лека.
Задачата се решава аналогично, ако Б тежи повече от А.

Щастливката (!) този брой се нарича Валя Крумова от София. Пожелаваме ѝ приятно джиткане на Planescape Torment! :)

Пригответе се за ново сгърчване на мозъчните влакна, защото новата награда си заслужава. А тя е оригинален TZAR: Тежестта на короната, версия 1.01а изцяло преведена на български.
А ето я и самата загадка /отново предложена от наш читател/:
"Намирате се на делтата на една река - едната от тях води към Рая, а другата към Ада. На пътя ви стоят двамина - Единият винаги казва истината, а другият винаги лъже. Проблемът е, че не знаете кой от тях какъв е. Задачата ви е с един единствен въпрос, зададен към един от пазачите да разберете коя от двете посоки води към Рая.
Успех!

Пращайте отговорите си на адрес:
София 1000, ул. "Турко" 34, Вх.2,ет.2
за редакцията на сп. Gamers' WorkShop
или на електронна поща:
workshop@mail.netbg.com



Посрещнете деня с новия Netscape Gold!

Не се знае, кога щастието ще Ви улучи...

На наскоро провелия се турнир КВК в Корея (официално признат от Blizzard за светновен шампионат), Здравко Георгиев [BG]Mr.X се класира на 9-то място. Което си е доста добро постижение, при положение, че е единственият НЕ-кореец, който е в шестнайсетицата. Срещнахме се с него на чаша газирана вода, за да разберем неговите впечатления от турнира.

1. Представи се накратко на нашите читатели?

На 16 години съм. Живея в София и познайте какво? Обичам да играя на Brood War :D

2. От кога играеш SC? По колко часа на ден?

Играя SC от близо година и половина и до сега не съм имал пауза без игране на BW повече от три дена, а и това се е случвало два-три пъти до сега.

Когато играя сериозно, ladder, КВК или пък тренирам за някакъв турнир, а и ако има свободно време играя по цял ден (10 часа). Миналото лято нямах ден с по-малко от 8 часа игра :P.

3. Не смяташ ли, че е малоумно да се прекарва толкова много време пред компютъра, за да се играе?

Не виждам нищо лошо в игрането по повечко време, още по-малко пък да е малоумно.

4. Не ти ли омръзна да играеш SC:BW

Не мисля. Има периоди, в които доста намалявам играта (какъвто е сега), по 1 час на ден, за да не забравя как стават нещата, но не мисля, че може да ми омръзне изцяло в следващите 5 години.

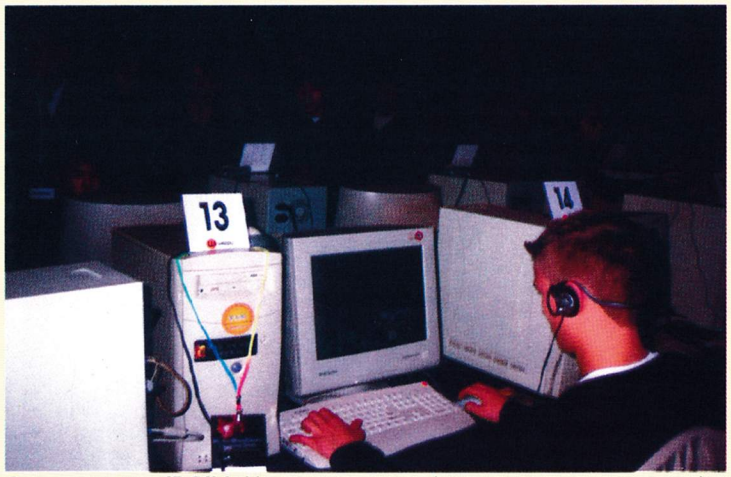
5. Разкажи малко по-подробно за КВК турнира? По каква система се проведоха квалификациите и по каква турнира?

На първо място тук искам да отбележа, че според мен, а и общото мнение е такова, че организацията беше на много ниско ниво. Трябваше да чакаме по 1 седмица след регистрирането, за да можем да играем. Игрите от квалификациите се играеха през battle.net и това само подсказва, че доста от участниците са използвали hack-ове. И така като пренебрегнем тези организационни проблеми в квалификациите, човек може да се срещне с доста добри играчи и изобщо квалификациите бяха доста забавни. Системата беше като стандартния ladder, играчи и изобщо квалификациите бяха доста забавни. Системата беше като стандартния ladder - играеш с някой ако биеш печелиш точки, ако паднеш, губиш точки... Финалите на турнира бяха проведени на живо в Кореа, но и там проблемите бяха на лице. Първо на тридесетина от компютрите, на които трябваше да играем, мрежата на работеше (ехидна усмивка на интервюиращия)... След което се игра на директна елиминация - само финалите бяха 2 от 3. По този начин късмета игра прекалено голяма роля в една среща.

6. Какъв беше наградния фонд на турнира?

Ами първата награда беше около 8000 долара

/интервюиращият припада без капка финес/



За да спасим [BG[Mr.X от хилядите фанатични почитателки на Starcraft, решихме да не публикуваме снимката му :)

/10 минути по-късно/

Втората 2 500, а третата 800.

7. При какви условия се проведе турнира?

Както вече споменах, турнирът се проведе в зала три пъти по-голяма от зала 1 на НДК. В нея имаше над 130 компютъра, навсякъде огромни тон колони. Ние влязохме в залата около 1 час преди началото и пускаха готини парчета от саундтрака на Матрицата. Компютрите бяха Pentiun-и на 500MHz , но все още не мога да си обясня, защо бяха със 17" monitori - тъй като в Кореа единствено там видях толкова малки монитори. Хотелът, в който спахме беше осигурен от организаторите, закуските ние си ги плащахме, а по време на турнира ни даваха и някакъв корейски обяд, който на вид не беше по-малко гаден отколкото на вкус.

8. Имаше ли и други играчи от България? Преобладаваха ли корейците?

Не. Корейците бяха 90% от участниците.

9. Как се представи

Горе-долу добре. Класирах се в Top16, което ще рече 9-то място.

10. Какво отношение имат корейците към Starcraft? Има ли зали за компютри?

Отношението им ... хехе... те само това правят. Не само малките корейчета. Например точно в деня на пристигането ни отидохме в една корейска зала и седя си аз и на компютъра до мен сяда кореец на около 40 години, пуска си SC и пита искам ли да играм с него и сина му двойки... Гейм-зали има . доста... само в Сеул са около 14 000, а населението на Сеул е 7 000 000.

11. С каква раса играеш? Защо? Мислиш ли, че 1.08 версията на Starcraft ще те накара да смениш расата?

Хммм. Мисля на всички е известно, че най-добрата ми раса е zerg, с нея играх и на КВК, в момента съм в процес на изучаване на останалите раси, а това дали ще сменя расата след 1.08 само времето ще покаже.

12. Смяташ ли, че скоро ще има нова професия - "Играя"?

Такава професия има. За сега основно се практикува в Корея, но има и не-корейци професионални играчи. Такива са например X'Ds~Grrrr..., Maynard, Pillars, UnFaithFul (Thor), а също така [9]eVERLAST който е от Швеция, но се премести в Корея, за да упражнява любимата си професия ;))

13. Какво смяташ да правиш - да продължаваш със Starcraft-а или да се пренасочиш към нещо друго?

Хммм, за сега ще продължава със Starcraft. Все пак на него съм достатъчно добър, а иначе ще трябва да уча нещо от начало, а съм прекалено мързелив за това. Най-вероятно след като WarCraft 3 излезе, ще почна него да играя, но никога няма да спра SC, дори и само за кеф. Също така SC въобще не умира по света, тепърва предстоят още много големи турнири, поне така се надявам :)) .

автор: WHISPER

KINGDOM UNDER FIRE

Не знам дали това е известно на повечето от Вас, но в Корея са луди по Starcraft. ЛУДИ! По телевизията има Starcraft канали, по магазините има комикси на тази тема, а в клубовете се играе само Starcraft! Абе корейци, какво да ги правиш! Та сред тази цялата мания по стратегията на Blizzard, една фирма е решила да се възползва от въодушевлението и да предложи на играчите продукт, който според тях ще бъде поне толкова успешен, колкото и Starcraft-а. Става дума за компанията Phantagram, за която съм сигурен че никои от Вас не е чувал. Те са се заели с амбициозната задача да създадат игра, която да измести от сърцата на играчите Broodwar. Името на наречения Starcraft-о-убиец е Kingdom Under Fire.

Историята зад KUF не блести с особена оригиналност. Действието се развива на някаква земя, наречена Bersiah. Както си му е редът там Расите на Светлината (хора и елфи) са във вечен конфликт с Расите на Мрака (огрета и орки). Борбата за надмощие между двете страни се ръководи от техните висшестоящи - боговете Amoth и Tobied. Пряко отношение към действието в играта има последната голяма война между враждуващите лагери, останала в историята като Войната на Героите. Тогава седем бойци от легендарните Xok Knights побеждават черния дракон Nibles и протежето му Killianee. В последната битка най-могъщия сред рицарите - Rick Miner - е убит. Съкрушени от смъртта му, неговите другари използват сърцето на черния дракон, за да го съживят. Много умно, а?

Лошите са победени, мир царува навсякъде, птички пеят, всичко е наред, май! След края на Войната рицарите се разпръскват и всеки основава свое кралство, най-просперiращото

сред които е Azillia. Много скоро обаче спокойствието е нарушено. Кланът на Червените Огрета завземат съседното царство Hextor и като че ли се задава нова война.

В този момент на сцената излиза Rick Blood, известен някога като Rick Miner. Сърцето на черния дракон е превърнало легендарния рицар в могъщ тиранин. Начело на Черния Легион, той набързо покорява огретата от Hextor, а след това и вампирското царство Bellond. Идва ред на Azillia.

Горе-долу тук започва играта. Играчът ще може да избира между силите на доброто и на злото. Каквото и да решите, ще имате на разположение по няколко героя, в които да се въплъщите. Те са общо седем - по три за Доброто и Злото и един неутрален (неговата роля в играта засега е мистерия за мен). Избирате си страна, герой и се впускате в завладяване на света. За всяка една от кампаниите са предвидени по 20 мисии. Дотук нищо необикновено, но за разлика от сродните заглавия има една малка и интересна подробност. Пичовете от Phantagram са решили да изпъкнат сред масите, като измежду стратегическите мисии са вмъкнали и някои ролеви. Идеята е следната: стратегическата част на играта е разделена на глави, всяка от които се състои от по 2-3 мисии. След всяка от тях ще следва ролева мисия, която ще прилича по начин на игра и изглед на Diablo. Както виждате Blizzard могат да се водят като ко-създател на това заглавие. Ролевите мисии няма да са задължителни, но ще са изключително полезни за играча. По време на тях героят ще може да се снабди с полезни артефакти, както и да понатрупа

RTStrategy
Kingdom Under Fire
Phantagram
Gathering of Developers
Август 2000
www.godgames.com
производител
разпространител
излиза
интернет

опит. Тези специални нива ще бъдат около 7 на брой и ще са различни за всеки един от седемте героя.

Както разбирате от дотук казаното, KUF ще бъде стратегия в реално време със силен ролеви елемент. Общо за двете страни ще има повече от 70 единици, които с течение на действието ще трупат опит, ще качват ниво, което от своя страна означа нови умения и атаки. Например с натрупване на опит рицарите ще могат да убиват по няколко противници с един удар, докато огретата ще удрят много по-бързо, което означава и по-скоропостижна смърт за враговете им. Тук е мястото да спомена и една друга подробност - освен седемте героя ще има и десетина под-героя, които ще предлагат услугите си на различни етапи от играта. Както виждате разнообразието на единици е голямо - битки ще се водят както на земята, така и в небето.

Няколко думи за gameplay-я. Както можете да се досетите, след като KUF е вдъхновена от Starcraft, то и начина на игра ще е подобен. Икономиката на KUF ще се базира на три ресурса - желязо, злато, мана, като тук трябва да добавим и храната. Със желязото ще строите разни неща, златото е за наемането на войската, маната е за нуждите на магьосниците, а храната е за издържане на населението ви. Познато, а?

Що се отнася до управлението на единиците, засега е известно че то ще наподобява това от Starcraft, но с някои допълнения. На пичовете от Phantagram им е хрумнала идеята една единица да бъде командир и към нея да се причисляват бойци. Каквато команда зададете на командира, такава ще изпълняват и подчинените му - просто и елегантно. Съответно всяка група може да се разполага в шест различни формации, като се предвижда и възможност за създаване на собствени формации от страна на играчите. На всяка формация ще може да се регулира поведението - агресивно, защитно и т.н. Освен това от Phantagram твърдят, че изкуствения интелект на единиците в играта ще бъде много по-съвършен от всичко, което сме виждали досега. До каква степен това ще е вярно, ще видим след няколко месеца. Засега няма детайли, но това не е нищо ново - всеки си пази тайните.

Много съществена роля в играта ще имат магиите. За разлика от всички познати ни до този момент игри от такъв вид, KUF въвежда магическа система, базирана на комбинирането. Значи ще имате 20 или 30 или колкото там решат основни магии, всяка с определено действие. До тук нищо особено. Новото е, че повечето магии ще са с двойно действие - например Heal ще лекува вашите единици, но ще нанася поражения на вражеските! Освен това чрез комбиниране на заклинания ще можете да постигате доста впечатляващи резултати. Ето примерче: магията Hold Person обикновено обездвижва противника и го държи закован на едно място, а пък Teleport пренася магьосника по-далеч от мелето. Но при комбинация на двете заклинания, изпълняващия ги ще бъде моментално телепортиран в редиците на противника, като по този начин ще можете бързо да изколите изненадваните врагове. Ще има и могъщи магии, действащи на определен периметър, като Meteor Storm, както и такива със специфично действие като Destroy Undead.

В графично отношение играта изглежда относително добре. За разлика от повечето разработчици в момента, Phantagram са решили да пренебрегнат третото измерение и да направят качествена 2D стратегия. Нека това не ви подлъгва, че играта ще изглежда дървено - Age of Empires 2 и Tzar доказаха колко красиво може да изглежда една 2D игра в ръцете на опитни специалисти. Тъй като започнахме сравненията между KUF и Starcraft ще спомена, че докато продукта на Blizzard предлагаше като цяло около 10 000 кадъра анимация, то корейското произведение ще достигне до главозамайващите 120 000 кадъра. Като прибавим към това към 60 разнообразни магически ефекта и 6 различни терена, върху който да се развива действието, и може да заключим че Kingdom Under Fire ще бъде една от добре изглеждащите стратегии.

Както всички знаете, най-голямата сила на една игра от такъв тип е multiplay-я. И тук момчетата от Phantagram са решили да предложат нови решения, при това доста интересни. KUF ще предлага игра по Интернет и в локална мрежа на до 8 човека. Интересното в случая са режимите на игра, предвидени от корейските разработчици. Ако си падате по класически стратегически deathmatch, ще го имате, като това включва и отборна игра. Но ако искате, може да включите и героите в играта - все едно Starcraft с Kerrigan, Rayner, Zeratul и т.н. Освен това, за тези от вас които се интересуват предимно от ролевата част на играта се предвижда класически deathmatch - герой срещу герой. И това не е всичко! Предвиден и такъв режим, в който ще изпълнявате куестове в типичен за ролева игра gameplay, подобно на Baldur's Gate, където с няколко другари ще се борите със злото в света на Bersiah. Подобно на battle.net-а на Blizzard, Phantagram и разпространителите от GOD вече са подготвили online сървъри, наречени WarGate, където ще се водят класации, ще се провеждат турнири и т.н. С две думи подготвя се сериозно бъдеще за Kingdom Under Fire.

P.S. Може би не всички знаят, че наскоро в Корея се проведе може би най-големия международен турнир по Broodwar, наречен КВК, където имаше и запомнящо се българско участие. Извънземния [BG]Mr.X се нареди на 9-то място сред най-добрите 128 играчи в света, което е невероятно постижение, още повече че той е единствения некореец сред първата 16-ца. Това ви го казвам, във връзка с играта, която разгледахме по-горе. Разработчиците от Phantagram са наели голяма част от най-добрите корейски старкрафтаджии за тестери на тяхната игра. А това може да бъде само за добро, нали?

автор: GROOVE

DARK REIGN 2

Годината е 2512. Земята прилича на изровено бунище, съдържащо токсични отпадъци и хора. Милиарди човешки създания всеки ден посрещат носещите рак слънчеви лъчи на слънцето и се борят за оцеляването си. Въпреки всичките нововъведения и генетични постижения населението продължава да се увеличава. Земята е на прага на силите си. Храната не достига, за да задоволи нуждите на всички. Царува глад и мизерия.

Но не всички живеят при подобни условия на живот. Някои са по-привилегировани от други. Висшата класа е успяла да си извоюва правото да живее в специални конструкции, наречени куполи. Там избраниците са предпазени от убийствената радиация и живеят мирно и тихо сред изкуствено генерирана околна среда. Извън куполите битката е на живот и смърт. Няма закони, морал, съвест. Оцелява по-силният, по-бързият, по-умният. Хората се организират в Племена, които непрестанно враждуват помежду си. Суровите условия са ги накрали да придобият нови умения и по този начин разликата между Външните и Вътрешните се задълбочила.

Всичко щяло да си тече спокойно, ако хората от куполите не открили прекрасно решение на проблема с пренаселеността на Земята. Те разполагали с частите на организацията JDA, която отговаряла за реда в куполите и започнали да я използват, за да изселват Племената към затворите в Луните на Юпитер, под предлог, че са заплаха за сигурността на планетата. Арестите станали все по-масови и по-масови, докато накрая под угрозата от робство до края на живота си, Племената се съюзили и се възправили срещу JDA.

Добре дошли в бъдещето! Или поне във вселената на Dark Reign II. Играта, която има тежката задача да бъде достоен приемник на Dark Reign I. Тези от вас, които са играли първата част, сигурно вече се чудят каква е връзката между двете заглавия. Като за начало - историята. Действието в Dark Reign II предхожда това в Dark Reign I (нещо като поредицата Star Wars). Това си има и своя ефект върху играта, защото в нея ще видите единици, които приличат на единиците от първата част, но за това по-късно. Нека започнем предварителния поглед на Dark Reign 2 с графиката

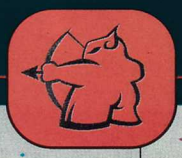
Този елемент от играта е първото нещо, което се набива на очи. Dark Reign II ще бъде поредната триизмерна стратегия в реално време. Макар че по времето, по което тя беше анонсирана (месец юли 1998 година) тази идея звучеше фантастично и много напредничаво За момента можем само да кажем, че Dark Reign 2 изглежда много добре. Всъщност графиката напомня адски много на Battlezone 2 (представена от колежката Elexis в предишния брой). В това няма нищо чудно, защото фирмата разработчик е един и същ - Pandemic Studios. Но по двата проекта работят съвсем различни екипи (това ще се разбере в абзаца Изкуствен Интелект :). Всъщност това което виждате, ще бъде стандартния облик триизмерните стратегии в бъдеще време. Спокойно можете да сравните снимките от Dark Reign 2 с тези на Ground Control. Предполагам, че това е допълнителната цена, която трябва да се плати при преминаването на 3D. Тук трябва да спомена и факта, че в момента към играта се слагат допълнителни красоти (водната шир ще отразява повърхността над нея, добавят се различни зрелищни експлозии и прочие).

Както забелязвате от снимките, снети от играта, камерата ще може да се върти под най-различни ъгли. Предполагам че това ще хвърли в съвсем оправдан ужас голяма част от вас и за това бързам да допълня: Играта ще може да се играе прекрасно и без да се бъзикате с позиционирането на камерата. При проведените тестове се оказало, че единствено по този начин е било възможно ефективно да се управляват много единици. При ръчна настройка се губило прекалено много време за нагласяне на гледната точка. Все пак тази възможност е оставена просто като допълнителна екстра за Dark Reign 2 професионалистите.

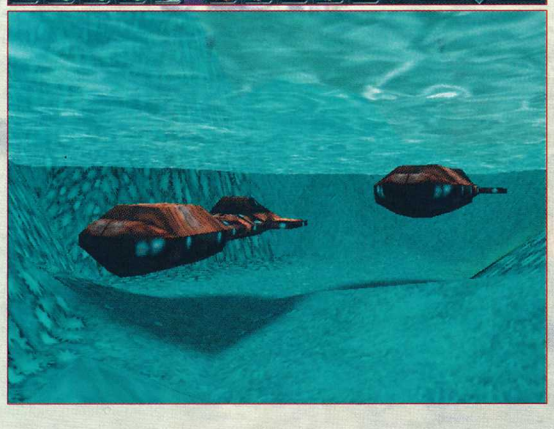
Последното нещо, на което ще обърна

внимание този параграф са единиците. Те ще бъдат доста детайлни - над

3D Strategy
производител: Pandemic Studios; разпространител: Activision; излиза: пролет 2000; интернет: www.pandemicstudios.com



1000 полигона на военна част. За да не се забавя играта при по-големи мелета е използвана системата MRM - multiresolution mesh. Накратко казано тя позволява да се направи един висококачествен рендъринг на бойното поле, след което започват да се "махат" полигони от моделите в зависимост от отдалечеността на камерата, процесора и видеокартата на иг-



раещия. Например ако сте намалили мащаба и виждате голяма част от картата, всеки един войник ще бъде изобразен с помощта на стотина полигона. Освен това от Pandemic Studios са решили да направят нещо, което досега не е практикувано (може би с изключение на AOK) - реалистични пропорции. Така например ще имаме малки войничета, големи танкове и огромни сгради.

Като сме на вълна единици, нека ви запозная с цялата информация относно бойните части. Те ще бъдат три вида - наземни, водни и въздушни. За моя огромна радост битката ще се води на три фронта!. Въпреки това акцентът ще падне върху наземните единици и по-точно върху пехотата. Танковете няма да бъдат основната атакуваща единици. Двете фракции ще разполагат с различни бойни части, като за момента всичко е обвито в тайна. Говори се, че Племената ще могат да правят магии, ще имат единици с уникални качества, придобити в следствие на мутации или приспособяване към суровите условия на живот. JDA пък ще разчитат повече на технологиите. Там ще намерим едини-

ци, чиято специална способност е да стават невидими, други ще използват мощни плазмени атаки. Някои от единиците ще бъдат прототипи на танковете, които всички познаваме от Dark Reign 1.

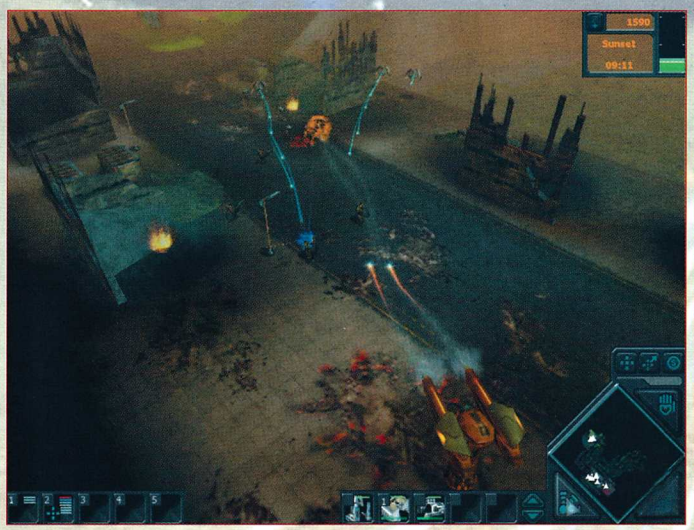
В играта е предвиден и денонощ цикъл, който ще оказва влияние и на военните единици. При настъпване на нощта, някои от частите ще имат бонуси като например увеличаване на видимия обсег, атака и прочие, докато на други липсата на светлина няма да им се отрази положително. Това добавя цяла една глава в тактическите постройки - да побързаш да свършиш някаква мизерия преди мракът да промени правилата на играта ... Теренът ще бъде с най-различен релеф, а реалистичният физически модел на engine-а гарантира, че ще има голямо значение, къде ще разположите войските си. Да не говорим за възможностите да устройвате засади на противника, като успеете да накарате войниците ви да налапат бамбуковите пръчки и като едни истински хитри славяни да се скрият в някакво вонящо блато и да чакат врага. Другата далеч по-приятна за подчинените ви възможност е да ги разположите в някой храсталак. Забравих ли да ви кажа, че мисиите ще ви отредят да се биете не само на Земята, а и на другите планети от Слънчевата Система, а при по-ниско земно притегляне нещата стоят по много по-различен начин. Ще оставя на въображението ви да начертае бъдещите стратегии при подобни екстремални условия.

Все пак, за да можете да се биете с врага, ще ви се наложи преди това да си построите база и да посъберете ресурси, които ще лежат в основата на икономическата част на Dark Reign 2. Дълго време нямаше и думица по въпроса на ресурсосъбирателството в играта и тази статия така и нямаше да види бял свят, ако не бях намерил log-овете от разговорите на екипа, създаващ Dark Reign 2, с почитатели на първата част. Там най-накрая успях да намеря така необходимата ми информация. За разлика от Dark Reign 1, където ре-

сурсът бе 1. един (вода), 2. концентриран (в изворчета) и 3. неизчерпаем (като Vespen газ- когато залежите свършват, започват много бавно да се възстановяват), в Dark Reign 2 той ще бъде разпръснат на много места, за да се избегне лесно монополизиране на ресурсите на мултиплеър картите. Също така е премахната и совалката, която събираше товарите с вода в Dark Reign 1. Като цяло, елементът ресурс мениджмънт в Dark Reign 2 много силно ще напомня този на Command & Conquer, но производителите на играта твърдят, че при тях нещата ще стават "по-умно". Как и колко точно "по-умно" не е много ясно, но предполагам че съвсем скоро ще разберем, какво са имали предвид (очаква се демо на играта в близките месеци).

Спомняте ли си подмятането малко по-нагоре, че освен графичния engine между Battlezone 2 и Dark Reign 2 няма нищо общо. Добре, тъй като стигаме до един критичен за Battlezone 2 елемент, а именно Изкуствения Интелект. Благодарение на екшън насочеността на вече излязлото заглавие, проблемите на ИИ-то (или както го разшифрова Elexis - Изкуствените Идиоти) не беше от толкова решаващо значение. Но в Dark Reign 2 това е един от основните моменти. Ако

сте играли Dark Reign 1 сигурно си спомняте революционния за времето си Изкуствен Интелект, който предлагаше много интересни възможности на играещия. От Pandemic Studios са се заели с амбициозната задача да вдиг



нат летвата още по-високо благодарение на разработеното от тях Squad AI или иначе казано Изкуствен Интелект в екип. Това означава, че единиците в една избрана от вас група ще се прикрива една друга, ще изпълнява специфични заповеди, ще се подчинява на даден от вас маршрут... Например ако дадете на вашата първа група да разузнае околността, тя няма да се разцепи на отделни единици, които да започнат безгрижно да щъкат наоколо, ами ще следват принципа на Кубрат и ще обикалят заедно. Силно се надявам опциите от първата част като ниво на агресивност да са се запазили и във втората. Една от възможностите на единиците ви - при определен процент повреди автоматично да се отправят към базата за поправка (иначе казано autorepair) със сигурност ще присъства в Dark Reign 2. Обещана е и много добра система на path-finding. Да се надяваме, че от Pandemic Studios няма да повторят грешката на Battlezone 2 и най-краткият път от точка А до точка Б няма да минава непременно през базата на противника.

Интерфейсът се очертава да бъде другото силно оръжие на Dark Reign 2. Без да заема прекалено много пространство, той ще бъде доста големи възможности. Опцията да произвеждате повече от една единица отдавна не е новост. Но я си представете да имате възможност да задавате на дадена машина да строи няколко обекта един след друг, като опашката може да бъде модифицирана по всяко време. Ето ви една ситуация, където подобно нововъведение ще бъде безценно. Дали сте на един ваш работник да се строи стена. От вас до другото дърво. По време на строителната дейност внезапно врагът атакува и почти унищожава фабриката ви за танкове. Какво правите? Хващате робота, който строи стената и му давате допълнителна задача - да поправи сградата и чак тогава да продължи с изграждането на защитата. Други добри хрумвания по отношение на интерфейса на играта са така наречените build manager и group manager. Двете конзоли (ами не е сигурно как точно ще изглеждат, но така звучи много внушително) ще ви дават информация за свършената работа, дали групата е стигнала да предназначението си, какво е състоянието ѝ, промени в статута ѝ (например когато тя бива нападната) и прочие. От всичко това мога да заключа само едно - в Dark Reign 2 са поработили доста, за да направят управлението в играта максимално удобно и функционално. Моите поздравления, за което.

Остава да кажа няколко думи и за играта в мрежа и спирам да ви пълня главите с информация за Dark Reign 2. В играта са предвидени различни режими на игра. Ето ги и тях:

Capture the Flag (CTF): Само не ми казвайте, че не знаете, за какво става дума. Вие си имате знаме, врагът също. Целта е да го вземете и да отнесете във вашата база, без лошите да отмъкнат вашето.

King of the Hill (KotH): Трябва да успеете да поставите под свой контрол хълм в центъра на картата и да задържите така четири минути.

Co-op play: Няколко човека контролират една база. Например вие се занимавате с добиване на ресурси, докато Иван се заема с военните действия.

Blood Bath: Който пръв успее да утрепе 100 души на противника печели.

Control Freak: Целта е да контролирате макар и за секунда всички специално обозначени региони на картата.

Мисля че опциите са повече от достатъчни. Максималният брой играчи е едва 8, но това е разбираемо - иначе системата ще бъде претоварена.

Какво повече да ви кажа още за това заглавие? Надявам се, че този път ще излезе по разписание и през пролетта ще имаме новия стратегически шедьовър по компютрите.

автор: FREEMAN

EVIL ISLANDS

Слънчеви зайчета подскачат по лицето ти. Топлите им лапички игриво опипват устните, клепачите, скулите, челото ти... опитват се да се напъхат ту в носа, ту в ухото ти. Гъделичкат те и те приканват да се събудиш. Отваряш очи. Синият лазур се облещва насреща ти. Кристално чист, безкраен, дълбок... Той изпива погледа ти. Потресен гледаш тази райска красота, съзнанието ти се протяга да докосне белите кълдели на малките палави облачета. Не смееш да помръднеш, за да не си отиде мигът. Мир, тишина, спокойствие... Поемаш ароматния въздух, изпълваш дробовете си до краен предел с него и чувстваш омаята му. Мирише на земя, на листа, на дървета, на треви и цветя, на камък... Мирише на живот. Като младо вино се втурва в жилите ти и те изпълва с енергия. Изправяш се и се оглеждаш. Всичко е толкова красиво, така одухотворено - люшкащите се под напора на лекия ветрец треви, галели челото и косите ти докато си спял и дарили те с мека постеля; старите дебелокори ветерани, надвиснали с клоните си над теб закрилнически, приютили те под своя покров, скътали те под сянката си - далеч от погледа на слънцето; засмените горски цветчета изпили росата от дрехите ти, жужащите пчели, подскачащите скакалци, пъстроперите горски птичета...
Дочуваш ромона на поточе... И ТОГАВА?...
Изведнъж разбираш, че не помниш нищо, че не знаеш как и защо си попаднал тук. Че не знаеш кой си! Удивен, се мъчиш да си припомниш нещо от живота, който си водил, но въпросите изникващи в съзнанието ти не намират отговори... И ТОГАВА!...
Сякаш Вратите на Ада се разтварят. Ужасяващи явления засенчват прекрасния ден и нарушават царящия мир. Събитията те повличат със себе си...

Така би могла да започне коя да е игра. Случаите на амнезия тъй зачестиха напоследък, че човек лесно може да се обърка по едно такова описание. В този случай, то кореспондира директно с третата част на Rage of Mages - с работно заглавие: Evil Islands. Е, фабулата в последствие може да се окаже и малко "по-инаква", но с впечатлението за подобно начало на играта останах аз, докато се ровех из руските сайтове в "хънтинг" на "инфо". Позволих си и да го понатруфя мъничко, надявам се да няма сърдити. Кога, ако не сега - преди да е излязла самата игра, ще имаме възможност да си помечтаем, да пофантазираме немного и да поразкрасим историята? Колкото до нея, авторите я изтъкват като един от силните аргументи в полза на новата игра от поредицата. Засега, единствено се подразбира, че интригата ще се завърти около три острова, на които някаква империя тайно стоварва въоръжени до зъби бойни отряди, готвейки се за бъдеща агресия срещу вашия свят. Имате късмета да се свестите точно на един от тях. И понеже не бихте мирно седели, няма как - ще видите и чудото наречено Rage of Mages 3.
Видите ли казах? Е, това е една добра отправна точка, струва ми се. Защо не, нека започнем от тук! Това, което ще видите, всъщност, е първото в света 3D action RPG/RTS и патосът, с който руснаците изтъкват този факт ме хвърля в дълбок размисъл относно национално самосъзнание тук в България и там в Русия. Rage of Mages далеч не беше онова, което всички навремето очаквахме. Видяхме лековата и опростена игрова концепция, игра без особена дълбочина и оригиналност, без размах и детайлизация в идеите, с доста бъгове... Но една добра игра. Безспорно! Руснаците полудяха по нея.
А, как Tzar бе посрещнат у нас... Хм, да, прави сте - това наистина няма отношение към статията, пак се отклоних, съжалявам. Да се върнем на темата. За незапознатите с ROM ще припомня, че тя се води смесица между ролева игра и стратегия в реално време. Ала е израз на най-комерсиалното и в двата жанра, което ако и да я прави достъпна и приятна за игра, не предразполага към онова потапяне в атмосферата и съпреживяването с героите, към което ни приобщават най-добрите представители на RPG жанра.

Присъствието на стратегията е само символично и се обуславя от факта, че в мисиите водите повече от един герой (макар да познавам хора, които превъртяха играта използвайки активно само един). Понякога към вас се присъединяват и различни NPC-та. Ако питате мен, тук по-скоро може да се говори за някакви елементи на тактика - как да разположите хората си, как да се възползвате от терена по най-ефективния начин и прочие, но не и за стратегия. (Да не навлизаме в анализиране на компонентите на стратегиите, но дори само липсата на ресурси и техния добив, на база, която да развивате, на строеж на сгради и ъпгрейди, е достатъчна, за да зачеркне понятието "RTS" от характеристиките на играта.)

Това беше Rage of Mages. Какво ще бъде Evil Islands, ли? Ще започна така: Когато бива очистен от калта и нечистотиите, от полепналите парченца руда и прочие примеси, един диамант може да блесне наистина с цялата си прелест. Поглеждайки го обаче, майсторът-ювелир надниква отвъд простото съзерцание на лаиците, съзира в сърцето му нещо повече от необработено парче кристал. В съзнанието му оживяват ръбове и стени, изплува форма. След много часове на упорит, педантичен труд и тънък усет, сваляйки пласт след пласт и отстранявайки ненужното, шлифовайки, майсторът извайва брилянт...
С огромно задоволство ви съобщавам,

производител Nival Interactive разпространител Ravensburger издава Август 2000 интернет www.nival.com

че Nival Interactive най-после са си намерили майсторите (или пък довчерашните калфи вече са станали такива). Майстори, чиито взор е достатъчно остър, за да достигне до дълбините на ROM и да открие там дремещия й потенциал. Майстори способни да видят Формата. Майстори с добри ръце, които да придат на играта онзи, така необходим й, филигранен блясък и да я облекат в класа. Искрено се моля да успеят!

Докато сме на абзаца за "виждането" нека отворим дума за новата графична машина, още повече, че промененият изглед на играта е първото, което ще се хвърли пред погледа ви. Енджинът е изцяло 3D. Всичко - единиците, предметите, дори и ландшафта..., всяка една скапана, миниатюрна частичка - ще е изградено от полигони. (Това между другото е породило и една екстра, за която най-добре да ви кажа сега - плаваща камера. Ще можете да я позиционирате на желаното ниво, да въртите картината и прочие.) Снимките, които разгледах само ме убеждават в правилността на посоката, в която дизайнерите тласкат ROM. Поезия от цветове и форми! С щателна прецизност се работи по визуализирането на заклинанията и очакванията са за трайно блокиране на двигателните центрове, контролиращи ченето, при вида на крайния резултат. Не знам дали трябва чак толкова да се разтичаме и то още от сега, но което си е истина, истина е - играта изглежда вълнуващо. Следвайки я ще се озовем в катакомбите под земята и там ще се насладим на динамично осветление, ще станем свидетели на плавна и красива смяна на деня с нощ, на различни климатични проявления - дъжд, мъгла, сняг... Детайлност е ключовата дума тук. Представете си, че ще можете да виждате дори пораженията върху единиците - раните, сините и отоците. Всеки "монстър" ще има своя уникална анимация, в зависимост от поведението и темперамента си. По външния вид на магьосниците ще може да се определи дори и каква магия ще последва!!!

Няма да крия - уважавам подобен подход към работата. Запомнете, в детайлите винаги се крие отношението на човека към онова, което върши. А когато нещо се прави с желание, амбиции и любов, а не просто за отбиване на номера, то заслужава адмирации. Малък пример: Както вече стана ясно, действието ще ни пренесе през три различни острова. Всеки един неповторим, скътал и съхранил свой собствен свят. Дали ще се намирате във властта на влагата, в царството на хълмове и блата, от които ще ви дебне гигантската, плюеща киселина жаба; дали ще зъзнете в зимната приказка на втория остров, попаднали в плен на магията на вековните гори, заслепени от бялата красота на вечните снегове; или ще изнемогвате под палещите лъчи на пустинното слънце, а от екрана ви ще лъха жега - все едно - в душата ви ще попие чувството за автентичност. Освен различните климатични условия, островите ще са населени и с различни племена. Различни култури ще са се зародили и развили през вековете, намерили израз в самобитни художествени и архитектурни стилове. Уникалността ще е застигнала дори растителния и животинския свят. Играта ще ви сблъска с екзотичните културни традиции на виртуалните аналози на североамериканските индианци, на древните египтяни, на жителите на югоизточна и северна Европа. А на това отгоре дизайнерите се заканват всичко да е толкова реалистично, че разходката из мисиите да прилича на околосветско пътешествие.

Мисля, че разбирате за какво говоря, нали? В крайна сметка с вас сме единомишленици и сърцата ни бият в един и същ ритъм. Особено когато стане дума за игри.

Ако ме попитате, кои са двете думички, с които да обрисувам Evil Islands, това ще са: Свобода и Мащабност. Наистина това са най-силно афишираните комплексни качества, както успях да установя след...

Какво? О, три ли? Не две, а три думички ми отпускате, така ли? ОК, разбрах. Вината е моя, като се отплесна да бърборя и оглушавам. Ами добре, я да видим... Какво ще кажете за Плагиатство, например?

Да, Плагиатство. Точно. И понеже много обичам да се ловя за думите ще продължа с Плагиатството, а на Свободата и Мащабността ще се върна по-късно... Вчера гледах по телевизията интервю с един извънредно мъдър човек. Испанец, живеещ във Франция. Самоук писател на 98 години. Между другото той вметна една мисъл, която на мнозина от вас ще допадне извънредно, той каза: "Не четете, книгите са вредни!". Но това е друга тема, към нея можем да се върнем пак, ако се отвори повод. Освен всичко друго обаче, този човек разказваше за живота на своя кумир Монтен и описваше как някакви начетени рецензенти изтъквали очевидното му заимстване на идеи от други автори, писали преди него. И знаете ли какъв бе коментарът на този сладък дядка: "На времето хората са били по-умни от нас и не са се притеснявали да преписват, какви са тези глупости за интелектуалното право..." Има ли смисъл да споделям, че тези думи се покриват 100% със собственото ми становище. Колелото отдавна е открито, също и топлата вода, канализацията... дори индианците вече знаят, че на Огнената вода името й е Уиски. Има ли смисъл да се притесняваш да заимстваш? Ами, не. Явно на същия резонанс са трептели и мислите в интелигентните руски глави, умували над концепцията на Rage of Mages 3.

Най-силно се чувства влиянието на Fallout. Подобно на него и в ROM 3 скиловете (първичните умения) ще са много и разнообразни. За жалост освен тази нелепа с краткостта си информация не мога да ви предложа почти нищо освен имената на две от уменията: Back Stab и Tame. Последното означава укротяване (опитомяване) и името му малко или много ни подсказва какъв ще е ефектът му спрямо монстрите. Но виж на Back Stab-а (в изпълнение с меч и лък) си заслужава да се спра малко по-подробно. Смисълът на това умение се изразява в това, че ако врагът ви е с гръб към вас и героят ви успее да се приближи до него изотзад, ударът му ще е смъртоносен. Проявлението му при лъка е, че лъконосецът ще може да стреля удивително точно (например в окото) от огромни разстояния и навярно да го усмърти на място. Освен скиловете в

играта са въведени и вторични умения - това са "малки" умения, като например защита от определено заклинание, повишено умение в боравенето с дадено оръжие и така нататък. От **Fallout** е възприета и възможността за прицелен удар - можете да си изберете къде да се прицелите - колкото по-смъртоносна е зоната на поражение, толкова шансът ви за точно попадение намалява. Сигур

но вече си мислите: "Как по дяволите ще стане тази работа - **Fallout** беше походов при битките, а тук имаме игра в реално време? Още повече, че играта обещава да е дяволски динамична. Не, невъзможно е!"

Не е невъзможно, защото на помощ идва **Baldur's Gate**. Или по-точно неговата така наречена: активна (или боева) пауза. Което значи, че във

всеки един момент ще можете да стопирате играта, да превъоръжите героя си, да си подготвите заклинание, да се прицелите или просто да обмислите следващите си ходове, след което да продължите. И докато си бъбрим за **Baldur's Gate**, нека ви спомена, че, когато ROM 3 пристигне в България, може, отваряйки Инвенторито да установите, че то много ви напомня нечие друго - спартански изчистено, с няколко слота за оръжията и четири слота за Quick Items, сещате ли се? За доспехите ще има отделно ложе. Бързам да успокоя притеснилите се, че то (Инвенторито) все пак ще си остане безкрайно. Новата особеност е, че ще е общо за цялата дружинка и всеки взет предмет ще попада там. Съответно ще може да бъде взет от когото и да е по всяко време. Прекрасно решение!

Малко по-горе стана въпрос за рязко нарасналия брой на първичните и въвеждането на вторични умения. Както може би си спомняте, с това не се изчерпват показателите на героите ви. Те имат и основни характеристики. Сега обаче, те са сведени до абсолютния минимум: Strength, Dexterity, Intelligence. Толкоз... както е в **Ultima**![:-) Естествено от всяка характеристика зависят маса параметри, като например Hit Points, Mana и прочие.

Струва ми се, че доста поговорихме за Плагиатството. Нека видим сега как стои положението с Мащабността. От много глава не боли!" Не един посетител на Изтрезвителното, се е проклинал заради лековерието си. Това не е попречило на пичовете от Нивал да прегърнат крилатото мото и да се възнесат в небесата на изобилието. Всичко в тази игра ще е по много. С кое да започнем, а? Добре, нека са:

ВРАГОВЕТЕ. Интересното и същевременно ново при тях е, че те ще имат любими местобитания, към които ще се стремят. Обещава се повече от приличен ИИ. Най-приятно впечатление ми направи хрумването на програмистите да им бъдат заложени поведенчески скриптове, които да им имплантират индивидуалност. Зверовете ще се влияят от такива неща като часовата зона - една част от тях ще са например активни нощем, времето (климата), околният ландшафт и други. Защо са в графата Мащабност? Ами защото са повече от 120!

МАГИИТЕ. Същото важи и за заклинанията. Магичната пълнка би трябвало да ни зашемети с многообразието си. Естествено вятърът на промяната е поразклатил клоните и тук. Spell-овете вече са организирани малко по-различно. Всички предишни класове (водна, земна, огнена и въздушна магии) са обединени в един нов клас - Елементална магия. Освен нея ще има още две: Сензорна - влияеща на възприятията (невидимост) и Астрална (не се знае още какво е). Да не забравяме и купчината модификатори.

ОРЪЖИЯ И ПРЕДМЕТИ. Е, тук вече ви хванах. На бас, че това ще ви шокира, чуйте: за най-обикновения, прост "скролинг" на пълния списък от Items е необходима 1 минута и 42 секунди!!! При това без да се броят модификаторите. Какво да добавя, освен молитвата си, това смайващо число от предмети да не се окаже бутафорно, както много се съмнявам, че ще стане. Сещате се нали: ...Синьо магьосническо наметало с бели звезди, синьо магьосническо наметало с червени звезди, синьо магьосническо наметало с червени звезди с бял кант... синьо магьосническо наметало със сини звезди, обикновено синьо магьосническо наметало... упс, то май било същото. Но нека не гадаем предварително, а да видим доколко Freeman-и ще можете да се чувствате в Злите Острови.

На първо място няма твърдо заложен и задължителен сценарий. Можете да минавате мисиите по най-различни начини, използвайки най-различни пътища. Нещо повече - ако почувствате, че няма да се справите, можете да зарежете настоящата мисия и да се върнете по-късно, когато сте по-добре подготвени. При това промените настъпили там по време на предхождащото ви пребиваване ще се запазят. Ковачницата също ще бъде достъпна за вас по всяко време на играта, а заедно с това и възможността да продадете или купите необходимите оръжия за героите си. Това ме подсеща да спомена, че ще можете да водите до седмина герои и най-важното - че в ROM 3 е сложен кръст на класовете. Вече няма да е никакъв проблем да превърнете досегашния страховит воин в магьосник. Няма да има забрани и героите ви ще могат да използват абсолютно всеки предмет или оръжие в играта. Друг е въпросът доколко е разумно да превръщаш в магьосник вече развит и "напомпан" воин (или обратно), но все пак ако ви се наложи, ще бъдете свободни да го направите. А сега гвоздея - ще ви бъде предоставена възможността дори да изберете къде по картата да бъде базата ви (с всички необходими сгради). Защо се възторгвам толкова ли? Защото се промъкват слухове за евентуално развитие на базата, за няколко вида ресурси, а това означава само едно: засилен стратегически елемент. Към подобен извод ме побутва и наличието в играта на *Конструктор на Предмети и Магии*. Накратко: там ще можете да "споявате" заклинанията към предметите. Срещу определени ресурси ще можете да си измайсторите например брадва, която да атакува с Fire Wall или пък такова малоумие като шлем активиращ парализиращо заклинание, и при всяко съприкосновение с противника да се превъплъщавате в Альоша. Само че Врагът, като същ Спас Гърневски, няма да седи да ви се любува, ами набързо ще ви види сметката. Наближавайки края на статията се замислям, че може би ако не бяхте толкова стиснати и ми бяхте отпуснали още една думичка тя щеше да е Промяна. Почти нищо не е останало от старата концепция и ако все още не съм ви убедил в това, може би ще го направя сега, като ви кажа, че системата за трупане на опит е претърпяла кардинална...Какво?... Промянаааа! Вече експириънс ще се начислява само за изпълнена мисия. Свърши тая, дето ще млатиш 4-5 часа имунния трол с магия и макар и по три-четири на секунда да си трупкаш точици и да си упражняваш умението във въпросния клас магии. Дори не е сигурно дали ще остане системата за навиците (Демек по-горе споменатото - когато например биеш монстърчето с меча, ти натрупваш умение за боравене с този вид оръжие и ставаш все по-смъртоносен с него, колкото повече го използваш. Аналогично е за магиите.)

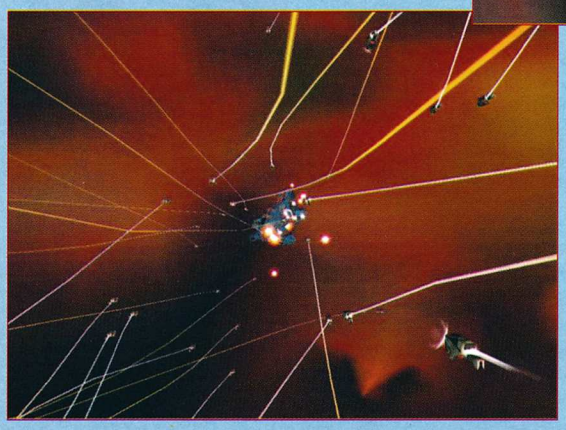
След всичко казано досега, предполагам няма да възразите ако изразя едно добро чувство към усилията на програмистите и дизайнерите на Нивал да постигнат оптималния игрови баланс. Към техния стремеж да създадат игра достойна за вниманието на световната геймърска общественост и към смелостта им да атакуват един фронт, чиито връх е вече предварително окупиран от Големият Warcraft 3. Но нали знаете как е - нищо не е сигурно докато не се случи. Както и да го изтълкувате все ще важи. Остава ни само да почакаме.

автор: CHAPPY

HOMEWORLD Cataclysm

Когато създадеш успешна игра, направи й продължение. Когато създадеш успешна стратегическа игра, направи и няколко допълнения, преди да се наемеш със самото продължение. Такива са каноните на игровата индустрия и кои са Sierra да им се противопоставят! Космическата стратегия в реално време Homeworld получи признанието на критиката, която побърза да я избере за "най-добра стратегическа игра за 1999-а година". Играчите, от своя страна, останаха повече от възхитени от невероятната визия и игрови потенциал, която Homeworld предлагаше на запалените стратези. А след добрите финансови резултати просто бе неминуемо да не се появи допълнение, което заслужено да намери място в техните колекции. За тази цел Sierra се обръщат към новосъздадената британска фирма Barking Dog Studios, които обаче нямат никакво желание да следват пазарната максима "ако нещо не е повредено, не го поправяй", а се заемат да създадат игра, достойна да носи името Homeworld. И докато в Relic трескаво разработват истинското продължение, Cataclysm обещава много повече от това, на което сме навикнали да се натъкваме в поредния "expansion pack".

По отношение на историята Homeworld Cataclysm е по-скоро сюжетно отклонение от оригинала, отколкото стандартното обогатяване на стари идеи с нови. Съдете сами - в Cataclysm кампанията е само една, като вниманието на производителите е обърнато не към човешката, а към извънземната кушанска раса! Минали са 15 години от онзи паметен ден, в който корабът-майка на Кушит достига Хиигара, родния дом на извънземната раса. Постигнатата цел обаче скоро слага край на обединението на кушанските родове и между кланове-фракции Киит настъпва борба за независимост и власт над богатите на ресурси космически пространства около родната планета. Един от тях - клана Сомтаав, съставен главно от представители на миньорската прослойка, извлича необезпокоявано ресурси от астероидните полета около Хиигара до мига, когато е получен призив за помощ от кушанската флота, нападната от туранските пиратски кораби. Изпращайки своята миньорска станция на помощ, Сомтаав се намесва в събития, чиито последствия са едновременно шокиращи и непредвидими. Докато кушаните отблъскват туранските претенции, от дълбините на Космоса пристига Звяра, биотехнически организъм, унищожаващ всичко живо, което се изправи на пътя му. А в случая това е самата Хиигара. Фракцията Сомтаав, по стечение на обстоятелствата, се оказва единствената надежда на този новооткрит свят. В ролята на миньорската фракция, чрез събиране на ресурси, изследвания и силна тактическа мисъл, ти трябва да превърнеш бавният миньорски кораб, с който фракцията разполага, в истински кораб-майка, способен да се пребори с Злото, което застрашава родната ти планета.



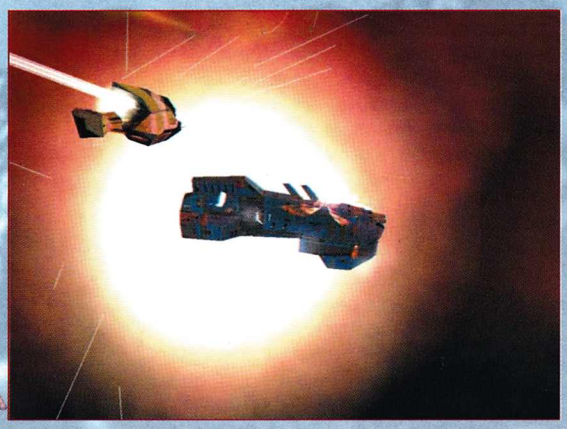
Barking Dog ненапразно се гордеят с това, че Cataclysm не ще е допълнение в класическия комерсиален стил, а ще се продава като отделен продукт на пълна цена. За обикновено допълнение е трудно да се говори - играта ще съдържа предостатъчно новоръведения, които да изненадат във всеки един момент феновете на оригинала! Като миньорска фракция, силата на Сомтаав в началото на играта ще е именно развитието и добива на ресурси. Към самите ресурси ще бъдат въведени и нови - ще откриете блестящи прозрачни кристали, богати на енергия, които ще послужат за основа на нови технологии. Но те ще имат и своите недостатъци - няма да могат да се обработват на друго място, освен на кораба-майка. Докато бъдат доставени от бавните минни дроиди, един-единствен успешен изстрел по тях ще е достатъчен за предизвикване на една наистина зрелищна, но уви злощастна експлозия и... сбогом ресурси. Това обаче няма да попречи този нов ресурс да играе особено важна роля в развитието на кушанската раса. А в мултиплеърен режим дори ще се явява и като конфликтна точка между враждуващите фракции.

Броят на единиците в играта (т.е. видовете космически кораби), ще бъде увеличен. Новооткритите кристали ще послужат за бум в технологичното развитие, на тях ще се базират нови оръжия и защитни полета. Те ще бъдат толкова мощни, че ще са способни да отблъскват почти всяка атака. Единиците ще се сдобият с нови умения - ще създават поле на невидимост за близконамиращи се приятелски кораби, генериране на лъжливи холограми, съединяване с приятелски

RTStrategy
Sierra юлиа май 2000 интернет: www.sierra.com
производител: Barking Dog Studios разпространител:

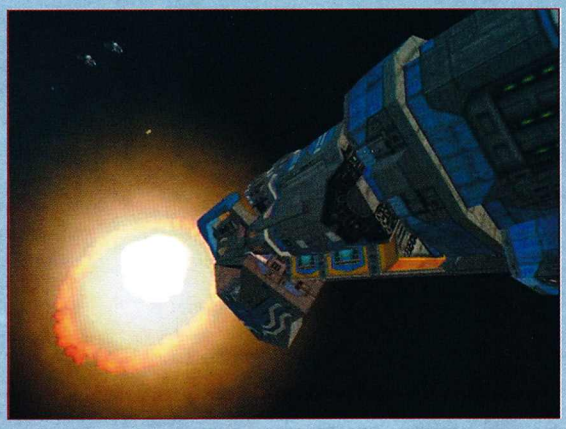
кораби с цел изграждане на общ суперкораб, съединяване с вражески кораб с цел шпиониране или нанасяне на повреди. И това е само малка част от новостите придадени към , единиците ви. Освен това ще можете да ги ъпгрейдвате. Те дори ще трупат точки "опит" и ще покачват качествата си, т.е. качествата на своите пилоти. А основните кораби ще имат и нови стилове на атака. Минните дроиди например, освен за добив на ресурси, ще могат да бъдат използвани за пленяване на вражески кораби.

Няколко думи и за опонентите ви: Ще срещнете познатите ви от оригинала таиданските бунтовници, расата Бентуси, туранските грабители и конкурентни кушански кланове. Но архинемезисът в Cataclysm безспорно е Звярът! Неговата сила е в способността му да заразява корабите ви, също и тези на противниците ви. Изследвайки ги, той ще усвоява нужните му технологии и ще ги приспособява за пъклените си планове. Тук не вие ще се учите от противника, а той от вас! Така че колкото повече технологиите на фракцията ви се развиват и подобряват, толкова по-голям ще е шансът, Звярът да ги изземе от ръцете ви и да ги обърне срещу вас. Ще бъдете атакувани от видоизмененитe - някога ваши - кораби, задвижвани от сляпата демонична омраза на космичното Зло - с повишена нападателна мощ, макар и за сметка на отслабени щитове. Атаките на Звяра ще засягат и другите ви противници. Това обаче, няма да накара всички да ви подадат ръка. До самия край, дори заплашени от угрозата на пълна асимилация, част от тях ще продължават да ви вгорчават живота.



Е с - тествено, за да победите, трябва не само да изградите перфектна армия, но и перфектен съюз с някои от своите противници. Единствено така ще можете да отблъснете Звяра и спасите не само родния си дом, но и самата кушанска раса от гибел.

Homeworld бе игра, в която сценарият играеше огромна роля. Продължението не само ще запази този дух, но и ще го доразвие. За да победите в Cataclysm ще е нужно не само да "единствения правилен път", а да си изградите всеобща макро-стратегия. Barking Dog твърдят, че в Cataclysm, с развитието на самата игра, ще се залага повече именно на тези ваши тактически решения, отколкото на предварително зададените сюжетните ходове, както бе в мисиите от кампанията на оригинала. Още в самото начало ще имате избор, който ще предопредели стратегията и тактиката ви до самия завършек на кампанията. Това е изборът на начален изследователски модул. Имате различни варианти. Дали да заложите на фундаменталните открития, дали на разработката на оръжия или пък ще се посветите на защитните средства, ще решите вие. Но от това решение ще зависи всичко оттук-нататък - Включително и стилът ви на игра - офанзивен, дефанзивен или някаква странна смесица от двата. Освен това ще бъде въведена видимост за всеки един космически кораб, или познатия ни fog-of-war, което ще има колосално значение за играта.

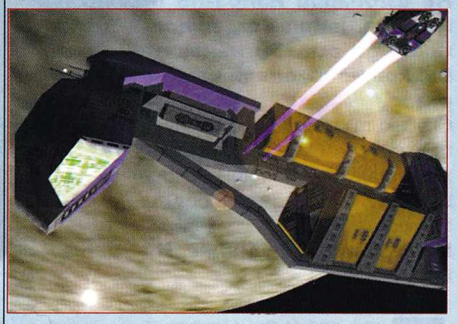


Интерфейс. Макар Homeworld да имаше наистина приятен интерфейс Barking Dog са се вслушали във воплите на играчите и са въвели някои улеснения. Първо, въведена е възможност за промяна на скоростта на игра. Това ще спаси до голяма степен новия Homeworld от упреците, че е "най-бавната хубава стратегия". А и скучните моменти на събиране на ресурси, изследвания и миролюбиво придвижване сред космическия вакуум ще бъдат сериозно съкратени. Доработена е и waypoint системата, която ще даде по-голяма свобода за определяне на траекторията на космическите ви единици. Ще е добавена и възможността те да патрулират дадена област.

Мултиплеърът на Cataclysm обещава да е наистина великолепно изживяване благодарение именно на ускорението на времето и още една малка подробност - възможността да изберете ролята на Звяра като своя раса и използвате неговите умения. Флотата на биотехническия кошмар ще се състои от инфектирани и пленени кораби от всички раси в играта, както и някои специални единици, създадени от самия него. За допълнително покачване на адреналина, картите ще бъдат динамични - ще срещнете проходи в пространството и метеоритни дъждове, които да вгорчат живота на играчите.

Единствено в графично отношение Cataclysm наистина си остава допълнение - над графичната система не е работено, макар да са въведени някои нови ефекти, както и повече in-game анимация. Музиката ще е напълно нова, като за съжаление нови изпълнения на Yes, Foreigner, ELO и Loverboy няма да бъдат включени в Cataclysm. За сметка на това музикалната атмосфера е поверена в ръцете на композитора Пол Ръски, създал музиката към оригиналната Homeworld. Звуковите ефекти са издигнати на едно ниво над оригинала. В стила на игри като Star Wars и Wing Commander единиците ви ще обявяват, че са атакувани, ще се вслушват в заповедите на своите командири, на своя воля ще викат за помощ и подкрепления. Всичко това ще допринесе още повече към реализма на космическите битки и ще ги превърне не само в графично, но и звуково зрелище от най-високо равнище.

Глупаво е да се питаме, след всичко това, дали Homeworld: Cataclysm ще си струва пълната цена



като отделно заглавие и дали ще надмине оригинала като възможности и геймплей. И на двата въпроса отговора е "Да!". Cataclysm ще е много повече от допълнение, Cataclysm ще е по-добрият Homeworld!

автор: SNAKE

HITMAN: Codename 47

Надига се бавно от мястото си, затваряйки в движение лежащия на масата лаптоп.
- Работа в събота. Мразя да работя в събота - мърмори.

Помни съботния ден, за да го светиш

Облича черния си шлифер, наблюдавайки с примрежен поглед голата жена в леглото си. След кратко колебание решава да не я буди.

Не прелюбодействай

Погалва нежно блестящото дуло на своя Магнум 357, преди внимателно да го положи в кобура под мишницата си. Смъртоносното парче метал го изпълва със сила и сигурност.

Не си прави кумири

Човекът лежи пред него в безсъзнание, потъващ бавно в парата струяща от канализационните шахти в тясната уличка. Съблича униформата му и се дегизира с нея.

Не кради

Минава покрай редицата от скъпи автомобили, паркирани пред небостъргача. Светлините на вечерния град се отразяват по излъсканите до блясък возила.
- Богати копелета - отронва се от устните му

Не пожелавай нищо, което е на ближния ти

- Кой сте вие - гледа го с пренебрежение портиера
- Чистачът.

Не лъжи

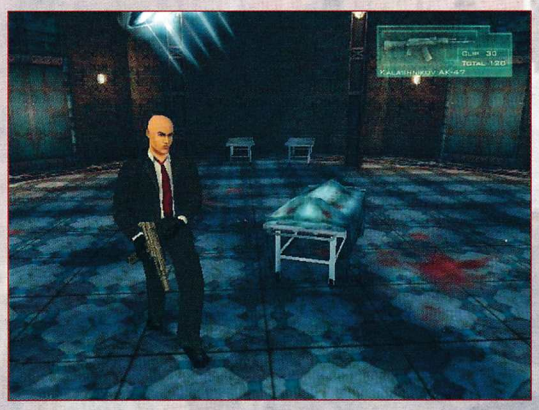
Вади бавно оръжието си.
- Господи той е въоръжен - пропищява мъжът, който тъкмо отключва апартамента си.

Не изговаряй напразно името на Господа, твоя Бог, защото Господ няма да остави ненаказан онова, който изговаря името му напразно

Спусъкът потъва под натиска на пръста му. Отново и отново. Мека жълтеникава светлина осветява лицето му, отразява се в безизразния му поглед.

Не убивай Не убивай Не убивай...

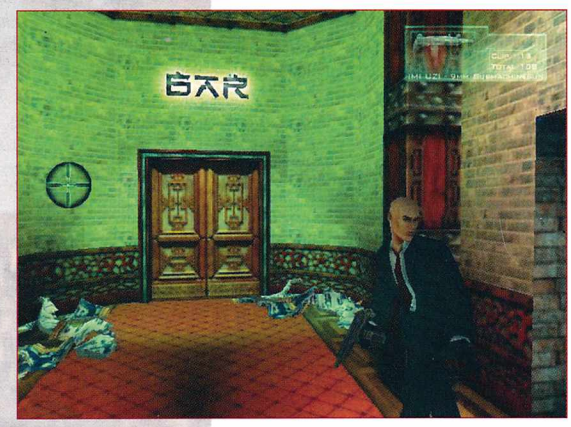
Базуката и рейлгънът са за пикльовци. Истинските мъже използват струна от пиано. Така започваше един от рекламните текстове на новия third person хит, който разпространителите от Eidos обещават да ни сервират до края на тази година. Както можете да видите от горните редове нищо свято не остана непотъпкано в света на виртуалните забавления. Това в никакъв случай не може да се охарактеризира като лошо явление особено от човек, чиято детска мечта (по точно - втора детска мечта - първата я споделих с вас покрай Thief- а) е да виси на някой покрив със снайпер в ръка и да чака в полезрението му да се появи точно определена, оценена на шестцифрена сума, глава. Да бъде наемен убиец. Човекът, който не само е поел в ръцете си божественото право да насочва косата на Смъртта в желана от него посока, но и получава пари за това. И след като Тарантино се осмели да ни разкрие простичката истина, че господата, които убиват, за да живеят не са някакви асоциални машини, а хора като нас, със своите желания, нужди, мечти и терзания и киното се напълни с образи на готини пичове от тъмната професия, бе крайно време нещо подобно да се случи и в света на игрите. Още повече, че Гарет (който впрочем също е, тъй да се каже, рожба на Eidos) стана любимец на половината игрален свят, доказвайки за пореден път, че прекрачването на моралните и писани закони е нещо крайно привлекателно, просто е твърде рисковано, за да се практикува "на живо". Тъй че, господа моралисти, позволете ми да ви шокирам за пореден път, представяйки ви поредната престъпна симулация. Този път на наемен убиец.



Името на плешивия младеж от скрийновете, с когото се надявам скоро да станем приятели е ... ами 47. Той е генетично усъвършенстван непукист, комуто тайнствена организация плаща, за да пролива невинна и не чак толкова невинна кръв. За сюжета на играта производителите й от IO interactive отказват да отпуснат каквато й да е информация и изречението, което се повтаря в повечето preview-та и интервюта е, че "той ще бъде доста заплетен, а към края на историята ще завие в абсолютно неочаквана за играча посока, като цялата работа ще бъде издържана в стилистиката на хонконгските гангстерски екшъни". Действието ще премине през двадесет и шест мисии, разпределени в пет епизода. Играта е определяна от шефа на проекта - Джейсън Флоусър като "пуцалка с елементи на разсъждение" (thinker - shooter), в която действията в стил Рамбо ще ви навличат твърде големи неприятности на голата глава. Като имам предвид признанията му, че е фен на Thief: The Dark Project и се е вдъхновявал от шедьовъра на Looking Glass съм доста склонен да му

вярвам. Свободата на действие, която се очертава пред играча поел контрола над 47 май ще бъде възмутително голяма. На негово разположение ще бъдат пет големи града пренаселени с NPC-та, като куршумът в цевта на пистолета ви ще носи името на едно от тях. Неигралните персонажи няма просто да се мотаят наоколо и да ви дават шанс да се поупражнявате в стрелба преди да налетите на нещо въоръжено. Те ще си живеят свой собствен живот, ще ходят на работа, ще свалят същества от противоположния пол, ще ядат, пият и спят, ще правят всичко, което по принцип би трябвало да си правят, ако не се мотаеха в монитора, а из квартала ви. И май най-важното от всичко е, че шаващите сборища от текстури ще реагират по абсолютно адекватен начин когато забележат човек, който е извадил или, не дай си боже, използва пистолет на публично място - ще викат ченгетата. Обещава ни се и висока степен на интеракция с тях (с NPC-тата, де - с ченгетата интеракцията ви е ясна) във вид на диалози, водещи до полезна информация, а може би и до събкуестове. На мен лично ми звучи като следващата стъпка по пътя към виртуалната реалност и активно се моля цялата работа да не попадне за пореден път в графа "неизпълнени обещания". Ех! Обещаваният реализъм не спира до тук. Интелектът на всички (освен вас) се очертава да бъде на страхотно ниво, вразите ще имат доволно остър слух и ще могат да отличават съмнителните от обичайните шумове, ще нападат адекватно, ще си привикват подкрепления ще имат динамичен pathfinding - т.е. ще могат да избягват препятствия, включе новопоявили се. Вие от своя страна ще можете да ги заблудите с помощта на откраднатата униформа или на дар словото си(!?). Подобно на Thief и тук влизането ще е далеч по-лесно от излизането и ще ви се налага да обмислите точен план за действие, оглеждайки внимателно мястото на удара. Също като Гарет и 47 ще бъде реалистично крехкичък и един куршум често ще бъде достатъчен, за да го прати в отредения му казан. В добавка работодателите ви хич няма да толерират вдигането на много шум (Дочува се, че ако оплескате твърде много работата ще ви уволнят набързо, пращайки друг убиец по петите ви. Или пък, че ще можете да подредите нещата на мястото на касапщината по начин, който да натопи някои друг.) тъй, че избягването на излишни кръвопролития ще кореспондира пряко както върху здравето така и върху банковата ви сметка. Последната ще играе доста сериозно място в играта, защото поемането на мисия само с пистолет и споменатата струна варира от неприемлив до самоубийствен риск, а хубавите и животоопазващи екстрички като бронирани жилетки, отрови, капанчета, микрофони, уреди за проследяване или прицелване струват доста скъпо. За арсеналът се знае малко, но в него май няма да фигурира нищо лазерно или плазмено, което да занижава нивото на реализма.

В негово име ще работи и размазващата графика. Ще поизброявам малко: резолюции до 1280 x 1024, 32 битови цветове, реалистични сенки в реално време от няколко светлинни източника, огледални повърхности, текстури от по 1 тед, лицеви изражения, деформация на обектите, зони на поражение по телата и изходни рани, реалистично изглеждащи и реагиращи течности (някъде четох, че ако стреляте в аквариум ще се разхвърчат стъкла, водата ще се разплиска ефектно и ще залее пода; кръвта пък ще си мяза на кръв а не на цветно петно), IK... Какво е IK, ли? Ами съкращение от inverse - kinematics, джаджа използвана за създаването на комплексни скелетни системи. Това означава, че ако се шмугнеш зад някой, удушиш го с гаротата си и след това замъкнеш и затвориш безжизненото му тяло в някои гардероб на монитора цялата работа ще ти се види толкова реалистична, че ще те загризе съвестта. Още, че коси и дрехи ще бъдат независими обекти, които ще се развяват в зависимост от движенията на обекта към който са прикачени, че човек в кола, която поднася наляво ще реагира като човек в кола поднасяща наляво, а не като пластмасов манекен залепен за седалката. Също така телата ще реагират реалистично при сблъсъка си с други тела и ще се съобразяват с физическите закони, а не с геймърските такива, според които клипингът не може да не е сред основните проблеми в геймплея.



Какво друго да ви кажа освен да спрете да точите лиги, че ще си повредите списанието и после няма да можете да го препродадете? Играта ще бъде оценена на 17+ (т.е - игра за възрастни), ще я чакам с нетърпение, надявам се да излезе навреме, надявам се този път производителите да си изпълнят всичките обещания... Бла, бла - обичайните глупости. Е аз пък няма да завърша с тях. На сбогуване с това ревю мисля да ви попея. Ахъм (прочистване на гърлото): "*И ако до Всяка злобна идея застане поне още една, тогава, тогава, предвиждам такваз игра, че само си викам дано-о-о-о-о...*" Хей, ама къде избягаха всички?

автор: GROOVE

SOULBRINGER

Представете си едно RPG. Не казах екшън RPG, така че забравете поне малко за това Diablo. Да съм споменавал AD&D? Никакво подобие на Baldurs' Gate. Едно RGP с епична история, която се развива във фантастична Вселена. Липсва думата "пост-апокалиптична" - не си мислете и за Fallout. Няма и джуджета - почитателите на Толкин да изчакат малко - и тяхното време ще дойде.

Добре тогава, какво RPG да си представя?

Ще ми бъде трудно да ви обясня с едно изречение. Може би е най-добре да започна с литературното встъпление. Което започва ето така:

Зима. Студ на филийки. Една-едничка жива душа се движи като бяло петно сред ледения пейзаж. Фигурата напредва към сгушена сред дърветата къщурка. В нея живее Андрю - чичото на премръзналия младеж. Младежът отива при вуйчо си по настояване на баща си. Това е последното желание на стареца преди да издъхне. Андрю има лоша слава сред хората от близкия градец - Мадригал, защото не е "обикновен". Притежава магически способности и ги използва, за да постигне не дотам чистите си цели.. За него племенникът му не е нищо повече от ходеща касичка. Той открива, че младежът има магическа дарба и му предлага да му помогне да я развие срещу определена сума. В злато. Чекове не се приемат.

Оттук започват и вашите приключения. Тъй като "Родата е рода, но сирането е с пари" ще ви се наложи да запретнете ръкави и да отидете в Мадригал. Там има недостиг на работна ръка, а и доста хора искат да им се свършат разни услуги. Докато търчите наляво-надясно до вас достигат и частите от легендата за Харбингър. Която звучи горе-долу така:

Преди 1000 години.съдбините човешки се управлявали от шест демона, наречени Revenants. Те успели да откраднат душите на шест човека и ги използвали като кукли, за да успеят да се докопат до властта. Управлението им било белязано с кръв, пот и сълзи, докато не дошъл Великият магьосник Харбингър, който успял да победи демоните и да ги заточи в Кладенеца на Душите. Или така си мислели всички. Защото не е достатъчно да бъде унищожено тялото, което демонът обладава. Неговата душа също трябва да бъде изпратена в забвение. За съжалените Харбингър бива убит преди да извърши Великото си дело и демоните остават заплаха за човечеството. (и един ден те отново ще възправят снага, ще се ухилят зловещо и ще попитат: "Липсвахме ли ви?")

Желанието ви да научите още за тази легенда ви отвежда на един градски карнавал, където ракриват мисията ви - да довършите работата на Харбингър. След което ви пренасят в кулата на магьосника - Хекс.

Това ще бъде и задачата ви през първия акт - да се обучите при вуйчо си и да разберете за легендата на Харбингър. През останалите четири ще ви се наложи да унищожите шестте демона. Пътешествията ви ще ви отведат в най-различни райони - от тучни ливади до пустини. Имената на местности, които ще кръстосвате надлъж и нашир звучат много Толкино-образно - Madrigal, Talendrah, Thardolin, Galdon Thor, the Fay Kingdom, Rainbow Rock, Shadowguard. Общо взето ще кръстосате над 50 огромни нива. Целта на дизайнера Avery е да пресъздаде обкръжаваща среда, в която да се разчита на откривателския дух на играча (нещо като "Я да видим сега колко е дълбока тази пропаст?"). Навсякъде ще срещате следи от живот. Общо взето прогнозите са, че ще успеете да се запознаете с над 450 човека, като ще си имате вземане даване с около 60 от тях. Заслужава си да се спомент Allis Hat, който ще ви помага по време на цялата игра, Merulah - лудият отшелник, който може да ви каже много неща и Elsbeth Ravenscar - дух, който ще ви даде ценен съвет. Като стана дума за духове, носят се слухове, че в играта ще можете да си хортувате с тези безплътни създания. Не е сигурно дали това ще бъде имплементирано в играта, но би било интересно да убиете някой рицар и след това на сладка раздумка с духа му да обмените опит къде продават оръжия по-евтино, в коя кръчма бирата е добра, къде жените ... мисля че схванахте идеята. Дори и от Gremlin Interactive да ни отнемат тази възможност, все пак ще останат обикновените хора. Те ще си живеят в истински виртуален свят. В Soulbringer времето тече съвсем реалистично. Часовниците не спират, когато влезете в някоя пещера и не започват отново да отброяват секундите, когато излезете оттам. Например докато сте в Мадригал ще ви се наложи да навестите диамантените мини в близост до градчето. Когато свършите с гадовете и отидете пак там, доста неща ще са се променили. Системата за изкуствен интелект в играта ще позволи на 50 персонажа едновременно да вземат решения като оценяват ситуацията и да извършват определени действия. Тоест ако се опитате да убиете бармана, не очаквайте

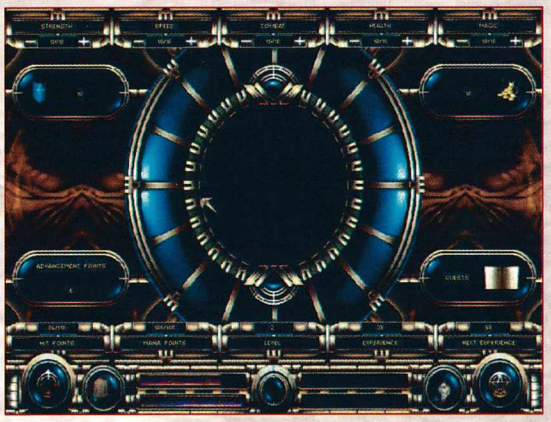
RPG/adv
производител: Gremlin Interactive разпространител: Interplay цена: юни 2000 интернет: www.soulbringer-game.com

навън да ви очакват ухилени физиономии.

Общо взето задачите, които ще ви поставят, могат да се разпределят в три категории: основни (които задължително трябва да изпълните), факултативни (нямат отношение към развитието на играта, но ще ви донесат полезни екстри) и останали (съществуват просто за да задоволят болното его на дизайнерите). Оттук можем да си извадим извода, че играта ще бъде изцяло линеарна и ще сме почти прави. Авторите на Soulbringer са измислили нов термин, в който да определят сюжетната линия в заглавието си - полу-линеарна. Което ще рече, че ще трябва да изпълните точно определени мисии, но ще можете да го правите по различни начини. Мисля че по отношение на приключенския елемент в играта се каза достатъчно. Време е да преминем към RPG частта на Soulbringer, която естествено се изразява в системата за водене на битки и правене на магии. И в двата аспекта ви очакват интересни нововъведения.

Започваме с екшъна. Нали си спомняте, че Soulbringer няма нищо общо с Diablo? В Soulbringer няма случки от типа "дясно кликване на мишката, врагът на пихтия". Битките няма да приличат и като тези в японските ролеви игри - изневиделица изкачат противници и вие се пренасяте на някакъв екран, където от двете страни се развяват разни мечове. Тук побоищата ще се интегрират изцяло в геймплея, като системата за тяхното водене ще бъде максимално реалистична. Ако замахнете и уцелите врага в ръката, оттам ще бликне кръв и ще остане рана. Предполагам, че това ще отрази и на противника - например ще трябва да се бие с другия си крайник. Сега идва по-интересната част - с всяко едно оръжие вие ще имате на разположение различни удари. Например ако имате боздуган ще можете да избирате между ръгване в ребрата, опит за размазване на главата или странично замахване. Ако в ръцете си държите меч ударите се променят - разсичащо движение, париране и други подобни. Още по-добрата вест е, че вие сами ще можете да си образувате макроси - поредица от различни движения (нещо като формите в източните бойни изкуства). Ако откриете че определени финтове, мушкания, разсичания и какво ли още не са ефективни срещу паяци, запазвате комбинацията си като Spider Kill и когато срещнете следващата гадина, посочвате я и си избирате вашия макрос. Както сами виждате, тук нещата не се състоят в набирането върху десния клавиш на мишката. Вероятно ще ви се налага да се биете с повече от един противник, така че създаването на макроси може да се окаже ключа към спечелването на по-трудните битки.

Главният герой ще бъде и магьосник, така че няма да разчита единствено на грубата физическа сила, а и на 60 заклинания, които ще може да придобие. Магическата система в Soulbringer (Seculorum) се различава от всичко, което съм виждал досега, затова ще ви я опиша малко по-подробно. Представете си, че петте основни елемента са свързани един с друг по следния начин : Вода-Огън-Дух-Въздух-Земя-Вода. Те съществуват в крехко равновесие в основата на магическата ви същност. Когато използвате огнени магии, те ще стават все по-мощни и главният герой ще ги прави по-лесно. Но цената, която ще платите е по-трудното изричане на духовните магии. Нарастването на сферата на един от елементите намалява съседния й елемент. По този начин вие ще имате два пътя на развитие - или да изберете да се специализирате в две стихии или да развивате всичките едновременно. Вторият е много по-сложен, но пък ще направи героят ви много мощен магьосник. Както при ударите, така и при магиите ще можете да използвате макроси.



Интерфейсът на играта ще бъде изцяло стандартен за RPG игрите, като ще се заложи на системата от икони - например ябълките ще представлява здравето ви, жълтица - пари и прочие. Камерата в играта няма да бъде стационарна, а ще можете да си местите накъдето искате. Задръжте десния клавиш на мишката и гледната точка моментално започва да се мести. Което идва да подскаже, че Soulbringer е изцяло 3D игра. За направата й е използван собствен engine, разработен специално, за да удовлетвори нуждите на заглавието. Той ще поддържа екстри като реалистичен физически модел, motion capturing, 3D звуци (ще можете да се ориентирате откъде идва врага). Честно казано не съм впечатлен от скрийншотовете от играта, но само бъдещето ще покаже дали съм прав.

Това е всичко по-интересно, което може да се каже за бъдещото заглавие на Gremlin. Живот и здраве през юни ще видим, дали всички обещания са изпълнени и каква ще бъде съдбата на Soulbringer.

автор: WHISPER

DUNGEON SIEGE

На наскоро завършилото изложение Microsoft Gamestock бяха представени всички нови заглавия, които предстоят да излязат под логото на софтуерния гигант. Две са основните заключения, които човек може да си извади след като се е поразровил из материалите от шоуто. Първият е, че Microsoft очевидно вече не се задоволява с хегемония само на пазара на операционните системи и офис-приложенията. Въпреки твърденията на г-н Гейтс, че неговата компания никога не се е стремяла към монопол, бавно и със завидно упорство той превръща Microsoft в един от най-големите световни производители и разпространители на игри, при това предимно на класни продукти. Поредният пътник в техния караван е Relic Entertainment, създателите на Homeworld, чиито следващ проект бил толкова амбициозен, че Sierra отказали да го спонсорират. Както се досещате, хиените Microsoft само това и чакали. Вторият самоналагащ се извод е, че много скоро името Gas Powered Games ще влезе в съзнанията на играчите по цял свят, като ще се настани трайно до това на фирми като Blizzard и id.

Малко история. През 1998-а, накъде към средата на годината се разнесе новината, че Chris Taylor, създателят на Total Annihilation, напуска Cavedog. Това беше доста странно, тъй като точно тогава ТА жънеше лаври, а току-що беше пуснато и допълнението Core Contingency. Докато целия свят се чудеше какво става, г-н Taylor заедно с няколко бойни другари от Cavedog си основа компанията Gas Powered Games и почти моментално беше прислонен под крилото на татко Гейтс. Преди около две седмици на Gamestock, бяха изнесени първите снимки и малко повече информация за проекта, върху който Chris Taylor и Ко се трудят от близо две години насам. Играта се казва Dungeon Siege и от края на изложението досега това е най-спряганото заглавие по Мрежата. Защо, ще разберете от следващите редове.

Dungeon Siege е замислена като екшън-стратегическа фентъзи ролева игра! Хайде сега го повторете бързо три пъти! След като разби всички представи на хората за стратегия с ТА, г-н Taylor се е заел да направи същото с понятието "игра" като цяло. Макар и информацията за това заглавие да е доста оскъдна на този етап, след продължителни проучвания успяхме да се доберем до информация, с която разполагат наистина малко хора. Но всичко по реда си.

Идеята на играта е приблизително следната - вие (Героят) сте просто фермерско момче, чието ежедневие преминава в тривиални фермерски задължения - да нахрани кокошките, да сложи сено на овцете, да издои кравите... Сърцето ви обаче бушува за приключения и всяка вечер преди лягане отправяте молитва към боговете да ви измъкнат от лайната и сеното. За ваше огромно съжаление молбата ви е удовлетворена в особено брутална форма. Една сутрин, докато си вършите сутрешните фермерски задължения,

шайка бандити напада стопанството ви и избива всичко живо в него. Вие се спасявате по чудо, овъргалян сред труповете на крави и свине. Целия ви свят е разрушен и единственото нещо, което се върти в главата ви, е думичката "отмъщение". С една сопа в ръка тръгвате по широката диря, оставена от бандитите, без да знаете, какво ви е приготвила съдбата ...

Това е сцената на действията - оттук натам всичко ще зависи от вас и вашите постъпки и решенията, които взимате. Започвате с един герой, като с течение на действието ще можете да присъедините още девет души към групата си. Ще имате на разположение 6-7 различни раси, сред които да търсите съюзници, като за разлика от традиционните ролеви игри, тук няма класове. Вместо това дизайнерите са прибягнали до една много хитра идея - какъв клас ще бъде героя ви ще се определя от самия него, или по-скоро от поведението му и предпочитаното от него оръжие. Например ако вашият

фермер се концентрира предимно върху въртенето на меча, значи е Fighter (Войн), но ако прибегне и до магическите науки, става Fighter-Mage (Войн-Магьосник). В общи линии като какъв ще играете ще зависи изцяло от вас, а не е ли това мечтата на всеки един играч. Значи ще имате различни умения, и в зависимост от това на кои от тях наблягате, в такава област ще специализирате. Това ще ви позволява да оформяте всеки член от групата според нуждите и желанията ви.

Хм, опит за иновативност ли усещаме? Да и още как! На пичовете от GPG им е хрумнало нещо още по-гениално от "променливите класове". То е колкото естествено, толкова и трудно приложимо. Иде реч за създаването на един свят, в който няма да видите надписа "loading". Игралната вселена ще бъде едно цяло, като безпроблемно ще влизате и излизате от къщи, подземия и прочие затворени пространства. Като казвам, че светът е едно цяло, имам и друго нещо предвид. В много ролеви игри едно подземие, замък или етаж е едно ниво, което е съвсем самостоятелно и откъснато от останалия свят. Това означава, че излизайки от него, вие все едно затръшвате вратата след себе си и каквото е било вътре си остава там. В Dungeon Siege нещата ще стоят по много по-различен начин. Старият номер с бягането от противници чрез преминаване от едно ниво в друго тук няма да минава. Ако, да речем, сте се насочили към изхода на някой подземен лабиринт и след вас се е спуснал някой звяр, като излезете от подземието гадината ще ви последва! И ще ви гони докато не я убиете, не ви усмърти или не си намери по-интересно занимание. Това звучи невероятно, но е факт, демонстриран от господин Taylor на избрани хора на Microsoft изложението. От две години се разработва и специален engine, който да поддържа гореспоменатата ексра, както и още много други разпалващи въображението красоти. Чрез Siege Engine-а по невероятно реалистичен начин ще бъдат пресъздавани сняг, дъжд, мъгли, буйни потоци, пенливи водопади, огромни пропасти - въобще каквито природни елементи се сетите. Нека снимките не ви подвеждат - въпреки че почти всички са в 3/4 перспектива, камерата ще има абсолютна свобода на движение. Ще можете да я разполагате под какъвто ъгъл си искате, да я движите в която и да е посока, да приближавате или отдалечавате образа. Тук трябва да добавим и новата система за анимиране на единиците, разработена от GPG, която позволява теоретично всякакви движения да бъдат "сложени" в даден персонаж. Освен тези неща, Siege Engine-а е разработен така, че да може посъвсем реалистичен начин да пресъздава физическите и природни закони в игралния свят. Така например стрелите ще се забиват в телата на жертвите, ще се отразяват от щитове и брони и ще се пречупват при сблъсък със стена... Г-н Taylor смята, че ще е доволен едва когато огнена стрела се забие в тялото на дадена гадина, и докато тя пада отблясъкът на огъня да осветява скалите! Явно не страда от липса на самоувереност.

Но това не е всичко. Пичовете от GPG са се заели да разбиват устоите на почти всички елементи от gameplay-я на една игра. За мен особен интерес предизвика информацията за нов "поведенчески модел" при изкуствения интелект. Във всички игри досега, противникът изправен срещу вас имаше една единствена цел - да ви убие. Така че качеството на AI-то на дадена заглавие се оценяваше по това, колко елегантно ще се осъществи това. В Dungeon Siege изкуствения интелект се издига едно (че и повече) ниво нагоре. Освен че ще се опитват да ви убият, изправените срещу вас гадини ще се стараят и да ви правят номера. Представете си следната сцена. Голямо меле между 6-членния ви отряд и група орки. Вашият Fighter е пронизан и падайки, изпуска магическия си меч. За ваше най-голямо учудване един от орките се спуска към меча, мята го на рамо и дим да го няма! Е****мамата! И сега след като приключите с останалите гадове, трябва да гоните беглеца, за да си върнете ценното оръжие. Мисля че ви става ясно за какъв "изкуствен интелект" говорим тук.

Изключително внимание ще бъде обърнато на възможностите за игра в мрежа на Dungeon Siege. Знае се със сигурност, че до 10 човека едновременно ще могат да играят single-player кампанията. Предвиждат се и deathmatch и co-op режими на игра. Към Dungeon Siege ще бъде пуснат и изключително мощен редактор, с който всеки ще може да създава собствени светове, създания, магии, оръжия, предмети и каквото още си поиска. Определено мога да заявя, че тази игра, наред с Neverwinter Nights на Bioware и Halo на Bungie, ще отбележи повратна точка в развитието на развлекателния софтуер.

автор: FREEMAN

BLADE

Огненото злато на залеза се стече по гористите възвишения. Достигна до езерото и като дебела, ленива змия се гмурна в него, плавно размотавайки спиралите си. Огромното Божествено око увисна над Скалата на Юмрука, плувнало в кръв.

Под сведените клони на върбата, малкият огън весело пукаше и хвърляше меките си отблясъци по лицата на насядалите около него фигури. Отраженията на стройните, мускулести тела на няколкото девойки в отпуснати пози, се поклащаха в тихите води на езерото. Оръжията им лежаха до тях.

- Добре де, Евтал, аз единствена съм я чувала. Хайде, разкажи я и на другите. Хайде де, не се инати.

Старецът се подсмихна. Отметна с плавно движение качулката. Снежнобяла коса обрамчваше като сияние обветрено лице и благородни бръчки. Той подръпна крайчеца на мустака си и впери сивия си поглед в заговорилата го девойка, която палаво запърха с клепки насреща му. Приятелките ѝ избухнаха в кикот. Старецът също се засмя - както мъдрият би се усмихнал на лудориите на дете. Знаеше защо го кара да разказва тази история. Въздъхна, поклати глава, пое въздух и започна:

- Някога, когато светът бе още млад се раждаха Войни - гласът му бе тих и гальовен - смели и безпощадни Войни. Страховити в боя. Горди лъвове! И гордостта бе тяхното проклятие. Тя ги погуби. Помислиха се равни с боговете. Гордостта се изроди в арогантност, смелостта в злодейство, само безпощадността им остана същата. Превърнаха се в касапи, потопиха света в кървава война...

Евтал затвори очи. Облегна гръб в дънера на върбата, потъна в сенките. Когато отново заговори, в гласа му се промъкна студ.

- Дълго търпяха боговете безчинствата, отвърнаха се накрая от човешкия род и пратиха на земята Дракона. Да унищожи всичко по пътя си. Велик бе тоя звяр, пламъците му пресушаваха езера, непробиваема бе кожата му. Гинеха човеците, но глухи бяха за молитвите им боговете. Смили се единствено Айха - богинята на милосърдието. Тайно от другите богове изкова тя меч и вложи в сърцето му магия. И само един герой се намери способен да понесе тежестта и силата му. Блейд, последният Воин. Гръмовен бе сблъсъкът на звяр и човек. Велика бе битката им. Земята стенеше и се пукаше. Могъща сила ги бе обвила. Божествено създание се възправи срещу божествен меч и светът се разтресе от противопоставянето им...

Старецът замълча. Посегна и хвърли цепеница в огъня. Разхвърчалите се искрици се отразиха в мътната пелена покрила погледа му. Младите жени бяха проточили вратове напред, жадни да уловят всяка дума.

- Какво станало после, Евтал? Какво се случило с Блейд и Дракона? Не ни мъчи.

- Биха се дълго. Накрая, малко преди да падне на земята, Блейд прободе Дракона. Рани го тежко и чудовището за пръв път позна страха и паниката. То се оттегли, изчезна пръскайки кръв, скри се някъде из пещерните недра на Планините на Лавата. Никой не го е виждал от тогава. Блейд издъхна малко след битката. Целият бе покрит с рани, едва се държеше. Умря като герой. За смелостта му дълго се носеха легенди.

- А мечът, какво се случи с меча?

- Мъдреците решиха, че такова могъщо оръжие не може да остане в света и го заровиха заедно с притежателя му. Ничия друга десница не го е стискала оттогава. Затвориха могилата и я запечатаха с пет ключа. Ключовете скриха на пет различни места и ги поставиха под охрана. Днес вече никой не знае къде са те.

- Хубава история, Евтал. Много хубава...

- тя го погледна лукаво - ...но от къде я знаеш ти, от никого друг не съм я чувала досега?

Той я погледна. Веселите пламъчета отново се върнаха в очите му. Усмихна ѝ се. Беше играл и преди тази игра.

- Бях там когато се случи, Вестия. Казвал съм ти го. Не помниш ли?

- И кога бе това - тя едва се сдържаше.

- Преди повече от хиляда години...

Див кикот прекъсна думите му:

Вестия се търкаляше по земята, хванала се за корема:

- Казвах ли ви? - тя се задъхваше - Сами го чухте: "Хиляда години". Съвсем се е смахнал. А иска от Съвета да му повярва.

Старецът спокойно нави ръкавите на робата си, протегна ръка и направи движение:

- А сега спете, деца!

Мигом клепачите на амазонките натежаха и те обониха глави на гърдите си. След секунди блажено спяха. Той се изправи, мина покрай всяка от тях и ги зави с одеалата, които носеха.

- Спокойни сънища.

Отиде на брега на езерото и се надвеси над водата. Прокара ръката си над нея и тя застина като огледало. Времето беше дошло, бе почувствал как Дракона се пробужда. И то точно сега, в най-неподходящия момент - когато ордите на Дал Гурак заплашват да погълнат света. Вече съжаляваше, че изобщо някога го бе учил на Изкуството. Много години минаха оттогава, но той продължаваше да се терзае, че не бе усетил покварата у него по-рано. Дали липсата на свое дете го накара да прибере и да се привърже към сирачето, дали огромния потенциал, който съзря в него и надеждата да предаде най-после знанията си в силни ръце. Когато разбра, че ученикът му се е поддал на

производител: Rebel Act Studios разпространител: неизвестен излиза: среда 2000 интернет: www.rebelact.com

съблазънта и е поел по пътеките на Черната магия, беше вече късно. Не можеше да му помогне, нито пък да го убие - Дал Гурак бе станал прекалено могъщ, усети приближаването му и изчезна за дълго. Днес се завръщаше от изгнаничеството си повел безчетни армии от чудовища. Дал знаеше историите за Дракона, можеше да усети и пробуждането му и със сигурност щеше да потърси гробницата на Блейд. Ако докопаше Меча можеше да подчини звяра и с негова помощ да поробиби народите. Черният маг вече имаше първия ключ. Време за губене нямаше. Трябваше да се действа. Евтал си припомни събитията отпреди седмица, когато се срещна с Хизбур Каменната Глава. И двамата бяха разтревожени. Тогава съставиха план...

Надвеси се над водното огледало и там изплуваха образи:

Хизбур държеше реч на Сбора на джуджетата. Гласът му кънтеше в сводовете на гигантската пещера. Водачите на другите кланове слушаха внимателно. Хизбур им говори за армията, приближаваща към крепостите им. За нуждата да се противопоставят на заплахата и да подирят съюзи. Говори за Дракона, гробницата на Блейд и за петте ключа. Съветът избра най-добрия боец - Дерек. Призори той трябваше да тръгне като посланик към останалите народи. Да ги предупреди за приближаващото се бедствие и да ги подтикне към действия. После

Сборът се разпусна...

Евтал освободи водните вътъци, огледалото трепна и се разпадна. Работата му тук бе привършила. Той хвърли поглед към спящите девойки. Бе посял семето в умовете. Дерек щеше да дойде след няколко дни и амазонките щяха да го изслушат. Време бе да потегли отново на път...

*****

С последни сили Дерек се влачеше към крепостта. Беше смъртно уморен. Само джудже можеше да издържи подобен преход и да стои на краката си. Носеше добри новини. Амазонките, Варварите и Рицарите се вслушаха в думите му. Найславните им войни щяха да се отправят в търсене на ключовете от гробницата и да се опитат да изпреварят слугите на Дал Гурак. Расите бяха предупредени и се подготвяха. Дерек ускори ход, зад завоя беше градът. Там го чакаше почивка. Изведнъж рязко спря. Гъсти колони дим се издигаха към небесата, зад крепостните стени. Вратата зееше отворена. Предателство!!! Злото се бе настанило в града...

Той затвори книгата. Постоя замислен. В главата му напираха идеи. О, да от това наистина щеше да излезе игра. Каква игра само можеше да стане. Великолепна! Взе няколко листа от Бюрото и трескаво започна да нахвърля идеите си, мърморейки сам на себе си:

- И така, да започнем от жанра. Историята е епична, величествена, лъха на насилие и мъжество. Значи екшън. Да, задължително трябва да е екшън. От трето лице. Това създава повече усещане за героя. Решено - Third Person с елементи на Приключение и на RPG. А, по нататък?

Замислено си бръкна в носа и ожесточено зачовърка в търсене на вдъхновение:

- Героят! Какъв да бъде героят? Бързо, бързо, мисли бързо! Какъв да е - силен и издръжлив, жилав...? Добре, ами да го направим джудже тогава, а? Хм, не е лошо... ОК става, нека е джудже.

Обосновка на расата?

- Я да видим... *Такаа, джуджета, значи, обичат пещерите. Те живеят в тях от незапомнени епохи и прекарват повечето време, копаейки под земята. Стоят далеч от хорските дела, защитени от огромните порти на подземната си крепост. Никога враг не ги е побеждавал, но предателство пуска Злото зад портите. Дошло е време за разплата... И т.н. и т.н...*

- Добре, добре - става. Като за начало стига, по-нататък ще го разработя по-подробно.

Профил?

- Джуджетата са силни и мощни войни. Но са малко бавнички. За сметка на това могат да използват всяка броня и оръжие. Имунни на магии и отрови. Защитени с прекрасни брони, и как иначе - нали са най-добрите ковачи сред расите. Никой противник не може да устои на силата им в честен двубой. Предпочитани оръжия - контузните, като чука например. Любимо оръжие - брадвата.

Доволен той потри ръце, но нещо го човъркаше... много късокрак щеше да е героят му. Как ще се чувства играчът, ако трябва да достига до гърдите на повечето си врагове. Не, джуджето не беше удачен избор. Героят трябваше да е огромен и могъщ. Кана

ра от мускули...
- Варварин? Да, да, да! Варварин! Прекрасен герой.

Обосновка на расата?

Хм, това ще е малко по-трудно... Да речем, че *племената са пристигнали в равнините преди пет века. Веднага с идването си предявяват своите претенции над територите пред Братството на Меча (Рицарите). Това предизвика расова омраза и ненавист между двата човешки клана. За да спрат понататъшното настъпление из земите си, Рицарите издигат Голямата стена, преградила пътищата към царството им. Варварите са родени войни, обичат волността и простора и никога не се докосват до броня. Горд народ. Див. Кръвта ги опиянява, и в боя изпадат в състояние близко до това на берсерките. С пробуждането на Дракона и настъплението на армиите на Дал Гурак идва и времето да се погребе враждата, и да се застане на пътя на Врага...*

- Чудно стана. Да, перфектна обосновка. По-нататък какво следваше... а, да:

Профил?

- Варварският е добър във всеки вид бой. Огромен като Великан. Силен. Безпощаден. Жесток. Могъщ!!! Най-силната физически раса. Доста бърз и чевръст. Борави с всякакви оръжия, но ненавижда броните. Предпочитани оръжия - тези, които се държат с две ръце. Любимо оръжие - меч за две ръце.

Да, ама Варварският е прекалено груб, недодялан. Няма изтънченост. Дали пък героят да не е Амазонка? Жена! О, това ще допадне на играчите - пъргавото женско тяло... задължителните преувеличени форми, дългото копие, бързината. Грацията! Ех, нека отдадем дан на еманципацията. В този случай с главно "Е" и в много напреднал стадий.

Обосновка на расата?

Такаа. Как да наредим сега нещата при тях? Хм! Е, добре, *тяхно ще е царството... средно. То небесното и без друго си е тяхно - всички жени отиват в Рая, кой ли не е наясно. Живеят в спокойствие. Столицата им се намира в укрепена тясна клисура, охранявана от зорки и мощни Пазители. Амазонките са свирепи и безмилостни към всеки осмелил се да навлезе в земите им без разрешение. Но армиите на злия магьосник наближават. Те имат нужда от съюзници...*

- Това стига, по-късно ще помисля и как ще стои положението с въпроса за продължаването на рода.

Профил?

- Амазонката не е толкова силна. Тя не може да използва тежки оръжия и брони, но компенсира всичко с невероятната си подвижност и бързина. Превъзходен боец с копие. Най-голямото й предимство е способността да се откъсва от ситуации на близък бой и да провежда атака от разстояние. Предпочитани оръжия - оръжия за средна, дълга дистанция като копие. Любимо оръжие - лък и стрели...

Хм, чудя се дали да няма и някакъв допълнителен скил. Нещо като алтернативен начин на атака - стрипти́йз? Хе-хе, ще си помисля върху това... Ох, лошото е, че много женомразци се навъдиха напоследък, пък и "нежните мъже" бая станаха. Тия хич няма да я харесат Амазонката. Само заради нея може да не изиграят и играта. Абе що не взема да направя един герой от Рицарите, а? Добра идея е това, струва ми се.

Обосновка на расата?

Братството на Меча е основано осем века преди настоящите събития. Никога не са предизвиквани преди да дойдат Варварите. За да се предпазят от набезите на племената издигат Голямата Стена и няколко крепости. Те се смятат за непристъпни и въпреки това едната пада под напора на настъпващата армия на Дал Гурак. От другата няма вест вече две седмици. Това, което се задава не е някакъв турнир, това е истинска война...

Профил?

- Рицарят е много балансиран персонаж. Може да използва почти всички оръжия и брони освен най-тежките, а и скоростта му е добра. Има качествата да се справи с всеки противник. Способността му да носи и щит му помага да търпи по-малки поражения. Предпочитани оръжия - едноръки и режещи. Любимо оръжие - меч и щит.

Ааа, не - много стандартно звучи. Пък и малко кекавичък ми се вижда. А сега де. Дали пък да не се върнем към джуджето? Не, не, джуджето не става. Варварина?... Не и той не става, ама и амазонката не става. КАКВО ДА ПРАВЯ??? АААААААА!!! Ще се побъркАААААААААм!!!

- Ами включи ги и четирите бе, тъпанар такъв. Събуди блока бе! Включи ги и четирите, остави играча сам да си избере персонаж и спри да виеш, че току виж и мен си побъркал!

- Уплашено се озърна. Нямаше никого - Ех-х-о им-ма ли някой?

- Има, има другарю.

- К-к-к-къде ст-т-т-теее? И к-к-кой сте?

- Вътрешният ти глас. Хе-хе, ти кой си помисли че е? Искаш ли заедно да довършим, стана ми интересно?

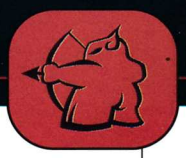
- Ст-тава.

- Добре, давай да продължим с оръжията. Предлагам да са съобразени с жанра и епохата, към които е отнесена играта. Една част от тях трябва да са специфични за отделните герои, други да са общи. Да, трябва да има и магически, иначе няма да е интересно. Като в Heretic, нали така?

- ОК, и всяко оръжие да нанася различен тип щети, в зависимост от класа, към който принадлежи. Някои ще нанасят контузващи поражения и при тях Врага ще бива изтласкван назад, без да може да отвърне, други ще са пробождащи и поражението от тях ще е значително, трети ще бъдат сечащи и ще могат да доведат до "разчленяване". Освен това е хубаво всяко оръжие да действа по различен начин на различните противници...

- Да, добра идея, но тогава нека да има и различни зони на поражение. Така например, удар в крака да доведе до затруднено движение, удар в главата да е смъртоносен дори ако е нанесен от стрела. А за стрелите не е лошо да се подчиняват на гравитацията и да се движат по парабола. Тъй че, за да се уцели далечна мишена, прицелването трябва да става над нея.

- Хей, супер! Я чуй това обаче: ще има оръжия, които ще позволяват изпълнението на разни комбота. Или на магически атаки. Магическите оръжия няма да действат по същия начин като обикновените. Например стрелите, изстреля



ни с магически жезъл няма да се влияят от гравитацията. Ще има и много вариации в типа и сериозността на щетите, които нанасят. Но това ще го разработя по-късно. Важното е, че на играчите ще им се наложи да експериментират, за да открият най-добрият вариант оръжие за героя си, за стила си на игра и за враговете, срещу които се бие. Какво ще кажеш?

- Много добре. А какво ще кажеш за някаква алтернативност?

- За Амазонката ли ми говориш?

- Не, за това играта да е невъобразимо интерактивна, да можеш да разрушиш всичко, да вземеш всяко парче, всеки предмет и с него да биеш врага. Например стол някакъв, дори отрязан крайник, или пък например факла и с нея да го подпалиш. Или с факлата да взривиш бурета с барут. Ама така и ти ще хвръкнеш... Всъщност не, ако можеш да хвърляш предметите, такава опасност не съществува. Можеш и меч да хвърлиш и ако улучиш да наблюдаваш как врага се приближава със стърчащ меч, а като го довършиш да си го прибереш. Да се разработи система за прицелване, да речем, до 20 метра - в зависимост от героя. На по-далечни разстояния да можеш да се прицелваш в перспектива от първо лице. Да, по този начин ще можеш да използваш различни предмети, за да ги хвърлиш към предполагаеми капани с цел да ги задействаш и да видиш как работят или дори да ги обезвредиш, ако са с еднократно действие. Защото в играта трябва да има капани - пропадащи подове, шипове и какви ли още не. Да, точно тъй. И рикошетите, да не забравяме за тях - трябва предметите да могат да отскачат от повърхностите и да се подчиняват на физиката, това може да се окаже много полезно, пък е и ефектно.

- Браво, страхотен си. Гениално! Много ми помагаш. Ех, каква игра ще стане! Ще бъде с потресаваща графика и детайлност. Ще я облечем в най-доброто, което може да се постигне днешно време по отношение на визията - динамичното, цветно осветление, текстурите... всичко ще бъде пипнато до най-малкото детайлче. На звуците в играта, като елемент, който съзижда атмосферата ще бъде отделено особено внимание, а музиката ще бъде епична и величествена и ще кара играчите да настръхват от силата на внушението ѝ. Тя ще бъде съобразена с мястото, заобикалящата среда и действието в момента. А какви движения си представям. Когато играта

излезе това ще са най-реалистичните движения създавани някога, помни ми думата. И битките с враговете ще продължават повечко, няма да свършват просто с един удар. И камерата ще бъде феноменална. Да, отсега я виждам - с възможност за позициониране на героя срещу противника и бърза промяна на позиционирането от един противник на друг, когато са повечко около играча, само с едно натискане на клавиш. Играта ще има класа, ще видиш!

- Добре, ами нивата. Трябва хубаво да се обмислят, също и враговете. От тях до голяма степен зависи и геймплея.

- Прав си. Да. Ами какво ще кажеш да са големи. Всъщност огромни нива. И всяко от тях да е уникално, да не се повтаря с нито едно от другите, а предизвикателствата и враговете в него да са специфични. Да съдържа в себе си няколко поднива и странични куестове, които да не са непременно задължителни, но да носят допълнителни наградки. Колко да бъдат?... Да речем 18. Нека са 18 огромни нива. Ще има например Пустинни Храмове, Вулканични Земи, Замъци, Ледени Крепости, Градове, Мини... и какво още?

- Тесни дефилета, Манастири, Потопени Дворци и Подземни градове и Крепости. Предлагам ти всяко ниво да започва с анимация, разгръщаща сюжета и позволяваща да се изяснят целите. И още нещо - играта да започва на различно място в зависимост от това с какъв герой започва играчът. Например в Замък, ако е Рицар или пък подземен град, ако е Джуджe...

- Разбира се, отлично хрумване. Ех, прекрасен екип сме. Защо не си се обадил толкова време. Стана късно, предлагам ти да продължим утре пак, навит ли си.

- Нямаш грижи мой човек, само да искаш.

- Е, добре тогава, до утре.

Той се отправи към спалнята тътрейки се от умора.

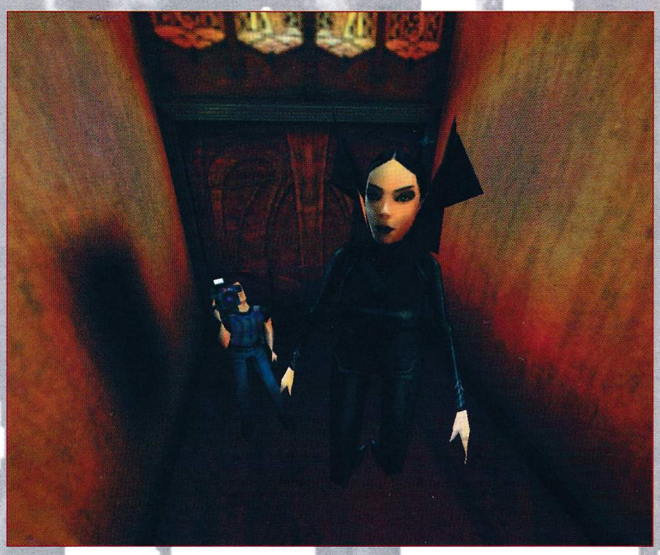
Крадецът, бавно отпусна крайчеца на тежката завеса, прекрачи през прозореца, хвана се за олука и като внимаваше да не се раздрънчат сребърните прибори, тихичко се спусна и потъна в нощта.

Беше му леко и радостно на душата, бе помогнал на човек, бе сторил едно добро дело днес. Щеше да заспи умиротворен със света...

автор: GROOVE

DEVIL INSIDE

Във всеки един от нас се крие по един демон. Таи се из тъмните кътчета на душата и дебне. Търси пролуки в стената на съзнанието ни и чака удобен момент да се покаже на бял свят. Когато това става околните ти с ужас установяват, че си имаш тъмна страна на характера и тя блесва в ослепителен водопад от искрящи тонове. Резултатите са впечатляващи. В такива моменти можеш само да се молиш съществото, което е успяло да събори преградите не е от най-отвратителните възможни създания. Защото човешките демони могат да се класифицират и ще останеш изненадан от огромното им разнообразие - пари, любов, кариера, честолюбие... Но има и някои уникални създания, които не могат да бъдат натикани в някакви рамки. Като Deva например. Дългокрака, сексапилна демонка (или демонкиня, кой знае как е по-правилно да се каже) облечена в черна кожа. Ех, да му завидиш на "собственика". А той се казва Dave и има и други скрити таланти. Например може да направи психологически портрет на престъпник, само по предметите, които той е докосвал. С това си е изкарвал и прехраната - като profiler в Лос Анджелиската полиция. По незнайни причини напуска работата си и става първото ченге телевизионна звезда. Новият му работодател е кабелния канал WWW@. В ерата на безпощадна конкуренция между телевизиите по света, той се е посветил изцяло на паранормалните явления и Dave прекрасно се вписва в стратегията му. Бившият полицай е главното действащо лице в предаването Devil Inside. В него, Dave разследва някое свръхестествено явление и изтребва различни същества, дошли от преизподнята. Зад него търчи оператор, така че целият екшън се предава на живо. Водещият на шоуто не споделя несгодите на двамата смелчаци, а си седи в едно удобно кресло и оттам коментира екшъна. Излишно е да споменавам, че предаването скоро става най-популярната част от WWW@ и рекламодателите се избиват да дават пари за клипове по време на Devil Inside.



Началото на играта те завари пред портите на Shadow Gate - къща която напоследък е станала нещо като портал между света на живите и умрелите. В нея се спотайват всякакви престъпници, умрели от смъртни присъди, а зад цялото това стадо от възкръснали стои Night Howler - изключително опасен сериен убиец, пратен на електрическия стол преди пет години. Сега той отново е в света на живите и не бърза да го напусне толкова бързо. Твоята цел е да изчистиш къщата от екс-мъртвците и да ги върнеш в предишното им умряло състояние. Освен това ще ти се наложи да пазиш като очите си и оператора зад теб - ако той предаде богу дух, рекламодателите ги пиши бегали, а значи и шоуто отива по дяволите. Нещата допълнително се усложняват от представителка на конкурентна телевизия. Тя е сериозен научен работник, която е изпратена, за да разобличи Dave като шарлатанин и да успее да привлече публиката върху собствената си телевизия. Но нещо се обърква и тя бива пленена от лошите, така че добрите (т.е. ти и оператора или по-скоро само ти) ще трябва да я спасят от лапите им.

Това е накратко историята, която стои зад най-новия проект на създателя на Alone in the Dark Hubert Chardot. Devil Inside е action-adventure (с уклон към пукотевиците), в което ти ще имаш възможност да се превъплътиш в Dave, а ако имаш късмет и в Deva (за нея вече стана дума малко по-горе). Тя е пряк подчинен на Луцифер и нейнатата задача е да върне душите на възкръсналите при Сатаната след като Dave убие тялото им. С други думи тя се изживява като добър демон. Deva ще може да бъде извиквана (или по-скоро призовавана) от Dave в определени моменти от играта и това ще промени изцяло начина, по който протича действието. Защото Deva и Dave си имат свои собствени начини да се справят с проблемите. Докато ченгето използва конвенционалните оръжия, за да държи преследвачите си надалеч, демонът се справя с почитателите се посредством магии и прокл

Action
производител: GameSquad разпространител: Cryo излиза: август 2000 интернет: www.cryo-interactive.com

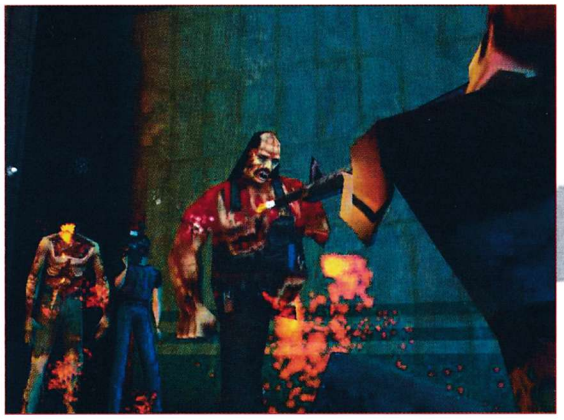
ятия. Освен това тя е далеч по-мобилна от нейния първоизточник и може да лети като пеперуда из стаите на къщата. Това е и първата основна разлика между Devil Inside и ордите third person action adventure-и, които са се появили напоследък или са в процес на производство. Вторият основен коз на Devil Inside се нарича камера. Проблемите на third person-ите със следенето на движенията на героя са епохални, затова няма нужда да се спирам на тях. От демото на играта, мога да кажа, че французите са успели да се справят по един прекрасен начин с тази напаст божия. В играта си имате няколко камери и можеш да си избираш през чии очи да гледате Dave. Две от тях са закачени на мини-хеликоптерчета, които като че ли са свързани с невидима връзка, спрямо главата на полицая. Третата е тази, която използва оператора, за да снима приключенията ти. С тяхна помощ нито за миг не се почувствах изгубен и дезориентиран, докато играх демото на играта. Французите заслужават едноминутно ръкопляскане за тяхното постижение. Третото нещо, което ми направи особено силно впечатление в играта е нейната атмосфера. Наистина си личи, че част от екипа направил Alone in the Dark стои зад проекта. Чувствата, които бушуваха в душата ми, докато се промъквах из стаите на съборетината могат да се сравнят единствено със страха в Nocturne. Въпреки доста по-неумелото изобразяване на околната среда (за това малко по-късно) атмосферата в играта е сравнима с тази в Nocturne. Особено когато камерата ви покаже следващата статия, а в нея няколко скелета чистят пушките си. В сравнение с Alone in the Dark, по-добре е да използвам думите на Hubert Chardot "Alone in the Dark бе параноична игра, Devil Inside е шизофренична". Коментарите на водещия и писъците на публиката са отлично допълнение към духа, бликащ от монитора. Нали не забравихте, че всичко това е едно голямо шоу? Сещам се за един момент, в когото от говорителите прогърмя репликата "Хмм, чувствам, че не сме сами" и след малко към мен заприпка на четири крака някаква горяща гад. Чуха се ужасени писъци сред публиката, която наблюдаваше всичко от студиото. Те преминаха в ръкопляскания, когато гадината се стовари върху пода и елегантно се стопи в небитието. Те от своя страна прекъснаха рязко, когато привлечен от шумовете дойде нещо доста, което бе доста по-нелицеприятно и на всичко отгоре държеше едрокалибрена пушка в ръце.

Като сме започнали да говорим за Изкуствен Интелект, нека бъдем изчерпателни докрай. Hubert Chardot обещава над 40 опонента, всеки от които си има уникално поведение. Някои от противниците ви ще бъдат като ходещо пушечно месо - тъпи като алпийско препикано мушкато в напреднала фаза на Паркинсон. Други пък ще правят всичко, което е възможно, за да направят живота ви черен. Общо взето трудността ще се увеличава с течение на играта. Въпреки това ако опознаете навиците на гадините, ще можете да си улесните значително живота. Например гадината Scorched изобщо не понася останалите чудовища. Ако успеете да го уцелите, без той да ви забележи (например с пистолет със заглушител) лошо се пише на съществата около него.

Има още една подробност относно битките в Devil Inside. В играта ще има зонално нанасяне на пораженията. Например ако простреляте някой в крака, той ще остане без него и ще се строполи на земята. Гадината ще се опита да се довлачи до вас, но вече ще бъде много лесна мишена и ще можете спокойно да й пръснете главата. Всичко това важи само, когато играете с Dave. Както вече споменах Deva е привърженичка на малко по-различни методи. Нейната основна сила са магиите, с които ще може да атакува противниците, както и някои специфични проклятия от типа на "Да ти изсъхне **** дано!".

Като цяло екшън елементите ще преобладават в Devil Inside. Очертава се истинските загадки в играта (не тези от типа: "Намери ключа за вратата с меден обков") да бъдат наистина малко. Което не означава, че са за пренебрегване - лично г-н Chardot ще се потруди на играча да не му доскучае по време на Devil Inside.

Дотук всичко звучи много обещаващо. Единственият проблем във френските игри досега е начинът, по който те са реализирани. Някак си французите просто не успяват да направят продуктите си хитове - все по нещо не достига на техните заглавия. В случая с Devil Inside, от демо версията на играта, която изиграх, мога да посоча някои вероятните проблеми. Първият от тях е нивото на интерактивност - повечето предмети в играта изглежда са заковани с някакви много яки пирони и изобщо не могат да бъдат поместени. Броят на обектите, с които можете да взаимодействате, е крайно малък. Другата евентуална спънка на играта към върховете на компютърната слава е не особено сполучливия избор на движения на Dave. Например той не може да скача! Отделям само по едно изречения за евентуалните недостатъци на това заглавие, защото все още не е късно те да бъдат преодолени. И тогава от Devil Inside ще излезе едно много прилично заглавие, което със сигурност ще допадне на почитателите на игри от типа на Resident Evil и на атмосферата в заглавия като Alone in the Dark и Nocturne. Но някак си не съм особено оптимистично настроен. Затова ни остава само да изчакаме някой друг месец и да видим, дали Gamesquad ще успеят да ме опровергаят. Дано!



автор: WHISPER

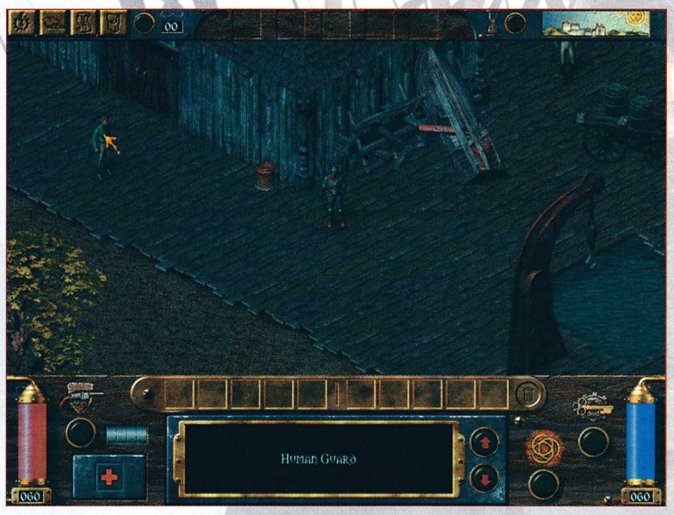
ARCANUM

Предполагам повечето от вас са чували за Fallout и Fallout 2 - двете хитови игри на Bioware и Interplay. Това, което повечето от вас не знаят обаче е, че след като създават гръбнака на Fallout 2, тримата "бащи" на играта - Tim Cain, Leonard Boyarski и Jason Anderson - напускат Bioware и основават своя собствена фирма, наречена Troika Games. Както можете да се досетите, първата игра на младата компания е ролева и това е наскоро обявената Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura.

За разлика от повечето RPG-та и по почина на "техния" Fallout, тримата решават да създадат игра, в която да преплетат магията на фентъзи епохата с машините на индустриалното общество. И има всички изгледи да успеят.

Преди да се впуснем в подробности относно gameplay-я, както си му е редът ще се спрем на историята на играта. За целта трябва да се върнем около хиляда години назад, от времето, когато се развиват събитията в Arcanum. Тогава светът бил такъв, какъвто го познаваме от книгите на Толкин - орки, джуджета, елфи и други раси свободно населявали земята, като техния живот къде по-вече, къде по-малко бил под влиянието на Магията. По онова време, запомнено като Епохата на Легендите, бушували величествени битки между Доброто и Злото <отегчена въздишка>, като постепенно силите на светлината започнали да взимат превес. С течение на времето, тази тенденция се засилила още повече и не след дълго всички зловещи създания - дракони, великани и прочие - били унищожени. Настъпили спокойни години. Е, от време на време някой и друг мераклия за титлата Господар на Мрака се надигал, но бързичко бивал "оправян" <опаа>. И така, Злото било под контрол, светът станал едно по-спокойно място за живеене и неговите обитатели постепенно започнали да се отдават на по-миролюбиви занимания, като изкуство и наука. Идилията продължила неколкостотин години, като за това време постиженията в областта на науката нараснали неимоверно. Някъде 50-60 години преди действията в играта, настъпила Индустриалната Революция. С помощта на новите изобретения и навлизането на масовото производство на стоки и предмети, хората установили, че вече могат да създават неща и да изпълняват задачи, които преди това били приоритет само на могъщите магьосници. А това доста усложнявало положението на последните, които доскоро били недостъпни в своето Величие. На всичко отгоре се забелязала закономерност, технологиите и магиите да си влияят негативно при взаимодействие помежду си... Абе с две думи, магьосниците били адски ядосани от настъпващия прогрес. За щастие най-могъщите измежду магическите раси били от дълголетните и решили да се справят с проблема по единствения логичен за тях начин - ще изчакат неколкостотин години, като през това време ще го изучат достатъчно добре, за да намерят подходящ начин за решаването му.

Наши дни. През последните 50-60 години живота се е променил драстично. Навлизането на технологиите коренно променя статуквото сред обществата, обитаващи света на Arcanum - раси, които преди това били пренебрегвани от всички, сега стояли на върха на хранителната верига. В общи линии най-облагодетелствани от промяната са Хората, използващи технологиите за разширяване на териториите и сферите си на влияние, и Гномите, които както е известно са най-технологичното общество от всички фентъзи раси. Най-ощетените, както може би се сещате, са Елфите, чиито живот е тясно преплетен с магията и Орките, които постепенно биват изтласквани от земите си от технологично могъщите Хора. Някъде по средата се падат Джуджетата, чиито умения допринесли за бума на индустриалната революция, само за да се окаже че те вече не са нужни никому, и Полу-Огретата, които от ненавиждана раса изведнъж стават доста търсени като бодигардове, благодарение на огромната им сила и мощно телосложение. Халфлингите, както си му е редът, се стремят, със завиден успех, да стоят встрани от цялата каша.

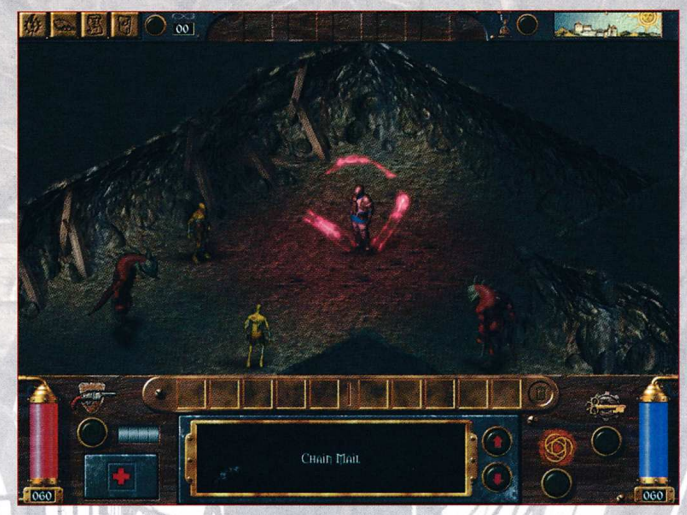


В началото на играта ще трябва да си изберете една от осемте раси, който са предвидили за вас Tim Cain и компания. Освен гореизброените седем, присъстват и Полу-Елфите. Всяка една от расите си има характерни плюсове и минуси по отношение на статистиките, както и специфични наклонности във връзка с уменията и възможностите.

Подобно на Fallout-а, при създаването на героя си, ще имате определен брой "персонални точки" (за краткост ще ги наричаме ПТ), които да разпределите между различните показатели и умения. В натрупването на опит и повишаване на нивото му, ще получавате допълнителни ПТ, които да използвате за усъвършенстването му. Основните характеристики на героя ви са разделени в две групи - Физически (Physical) и Умствени (Mental). Здравето (Health) и Умо

RPG
производител: Troika Games разпространител: HAVAS излиза: 2001 интернет: www.torikagames.com

рата (Fatigue) са отделно. Здравето, Всъщност, се илюстрира от жизнените точки на героя ви и показва колко бой още можете да отнесете преди да се сбогудушите (хе-хе, нова дума). Умората пък показва колко сила ви остава преди да припаднете. Тъй като този показател е пряко свързан с магическите ви



способности, то на него ще трябва да се обръща специално внимание.

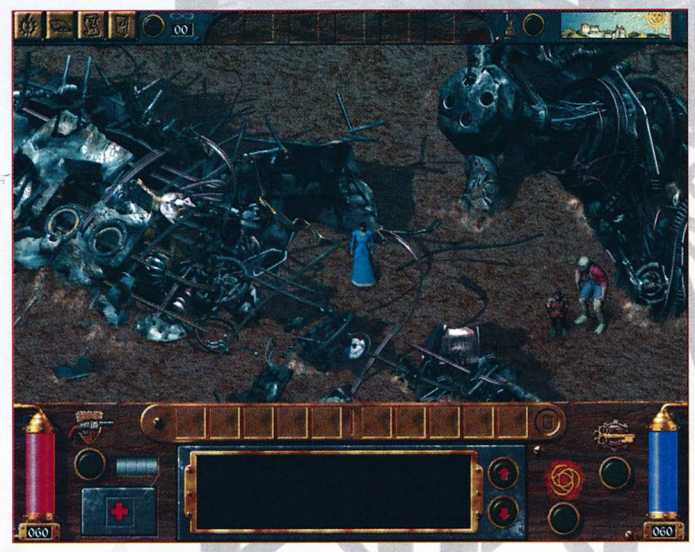
Физическите статистики се състоят от: Сила (Strength), от която зависи колко ще може да носи героят ви (не за алкохол, а за товар говорим), както и колко поражение ще нанася в бой; Сръчност (Dexterity), определяща бързината му; Физическо Състояние (Constitution), съответстващо на издръжливостта на индивида на отрови и др. подобни; Красота (Beauty), тя ще оказва влияние на това, как заобикалящите ви ще реагират на вас, ***преди*** да сте завързали разговор с някой от тях.

Умствените статистики са следните: Интелигентност (Intelligence) - способността ви да напредвате в технологичните или магическите познания; Воля (Willpower) - съществена част от силата ви за някои от магиите; Наблюдателност и Възприемане (Perception) - Вероятността героят ви да забележи късчето хартия, закачено под левия крак на тоалетната масичка, както и възможността да усещате заложени капани; и на последно място Обаятелност (Charisma) - от нея зависи как ще реагират на вас хората, ***след*** като започнете разговор с тях.

Освен оформянето на основните ви показатели, пичовете от Troika са предвидили още доста средства за персонализиране на игралното ви Аз - замислени са около две дузини истории, нещо като минало на героя ви, които внасят доста личен момент в цялата игра. Нещо повече - в зависимост от "миналото" ще се определят и някои ваши особени умения. Така например, ако сте били отгледани от ловци на змии, то вие ще имате 20% по висока устойчивост на отрова, вследствие на опита си от детските години. Tim Cain в едно интервю беше заявил, че той и колегите му смятат да предоставят на играча сам да си напише историята и да избере какви "вродени възможности" да притежава.

След като установите миналото си, преминавате към следващата част от създаването на героя - изборът на умения. И тук ще ни очаква огромно разнообразие - предвидени са 16 различни умения. Те ще определят колко добре ще се оправяте в различните игрови ситуации. Разделени са в четири основни категории: Бойни

(Combat), "Специални" (Thieving), Социални (Social) и Технически (Technical). Всяко едно умение ще има цифрово изражение от 0 до 20, което ще показва колко сте добър в съответната сфера. Всяка повишаване на показател ще струва ПТ, като колкото по-нагоре се качвате по стълбицата, толкова повече точки ще ви трябват. Освен това за всеки показател ще имате и различни степени на Вещина, а именно Необучен, Начинаещ, Експерт и Майстор. За да преминете от една категория в друга ще трябва да си намерите някой учител, който да ви обучи, като за това се плаща. В общи линии Необучен означава, че сте самоук в дадена област. Това пък от своя страна значи, че можете да натрупате само определено (относително ниско) количество точки в съответното умение. При това по



маляване на броя на ПТ, необходими за увеличаване на показателя ви. След като достигнете 10 точки, ще трябва да намерите още по-квалифициран учител, който да ви помогне да преминете в следващата категория. Тези учители са относително малко и ще ви искат солидна сума за услугата, респективно ще ви възложат изпълнението на някакъв куест. Веднъж станали Експерт, вие ще плащате още по-малко за ПТ за подобряване на показателите си, като освен това ще получите и някои специални умения свързани със задобряването ви в дадената област. Да речем, че говорим за умението Пазарене (Haggle). Нивото на Експерт тук ще ви позволи да убедите търговците да купуват неща, които те нормално биха отказали - например на оръжеен търговец да продадете някаква броня. Накрая, когато съберете 15 точки, ще трябва да откриете учител, който да ви обучи в най-висшата степен - Майсторската. Според създателите на играта учители от този ранг ще има един, най-много двама, в целия игрален свят, като намирането им ще бъде доста тежка задача. Да не говорим, че цената която ще трябва да платите, ще бъде или астрономическа, или свързана с изпълнението на някой доста труден куест. Ако все пак станете Майстор, това ще доведе до ново понижение на броя ПТ, изразходвани за повишаване на показателите, както и допълнително специално умение. В по-горния пример с Пазаренето, Майсторската степен ще ви позволи да убедите търговците да продават предмети, който обикновено те не предлагат на клиентите си.

ложение, действието на умението зависи само от суровия брой на точките, като не ползвате никакви специални бонуси. След като намерите достатъчно квалифициран учител (което не би трябвало да бъде особено трудно) срещу някаква определена сума ще можете да преминете в следващата степен - Начинаещ. Това ще доведе до на-

Накратко няколко думи за отделните категории умения:

Бойните са ясни - ако имате висок показател, ще имате и по-добър шанс да уцелите. В противен случай, по-добре търсете начин да се измъкнете с приказки... Тук се включват *Ръкопашен бой* (Melee) - когато размахвате я нещо остро, я юмруци срещу някой; *Хвърляне* (Throwing) - когато поумнеете и видите, че е по-безопасно да хвърляте нещо остро срещу някого; *Лък* (Bow) - ще определя доколко сте ефективен с доброто старо оръжие и нему подобните; *Избягване* (Dodge) - когато трябва да се опазите от някой, който се опитва да ви прилага горните неща.

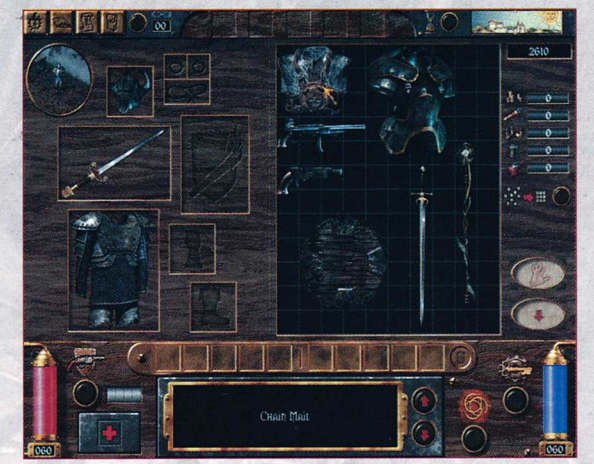
"**Специалните**" умения включват онези, който ви позволяват да вършите разни неща без съгласието и знанието на другите. Тук влизат *Пребърквване* (Pick Pocket) - мисля, че е ясно; *Откриване на капани* (Find Traps) - с ruck да се повторя, но и това май е ясно; *Тиха Стъпка* (Silent Move) - ако искате да останете незабелязан; *Укриване* (Conceal) - когато трябва да скриете нещо от погледа на околните.

Социалните умения включват *Лекуване* (Healing); *Комарджийство* (Gambling); *Убедителност* (Persuasion) - позволяващо ви да изтръгвате от събеседника информация, която той нормално не би споделил с вас; *Пазарене* (Haggle) - в случай, че желаете отсрещната страна да купува или продава при изгодни за вас условия.

Техническите умения, включващи *Огнестрелни оръжия* (Firearms), определящо способността да боравите с оръжия, базирани на барута; *Касоразбиване* (Lockpick); *Поправка* (Repair); *Залагане/Обезвреждане на капани* (Arm/Disarm Trap).

Време е да се спрем и на основните движещи сили в Arcanum - магията и технологията. Магията е разделена на 16 школи, всяка от които съдържа по 5 магии. Във всяка школа магиите от първо ниво са най-лесни и евтини, а тези от пето най-мощни и скъпи. Магиите се купуват с ПТ, а те, както споменахме по-горе, се използват и за повишаване на основните ви показатели и за засилване на уменията ви. Това ще предлага доста алтернативи пред играча. Някои от вас ще изберат да усвоят повече заклинания от по-ниски нива, но от повече школи, докато други ще се концентрират само в една или две, но ще могат да ползват всички им магии. При всяко подобно мероприятие енергията на самия герой намалява и когато стигне до нула, въпросният пада безжизнен в безсъзнание.

От другата страна на барика



дата е технологията. Тук искам да спомена че думата "технология" се използва в смисъл на технологично ниво някъде от началото на 19 век. Не очаквайте лазери, плазми и прочие сай-фай джаджи. В света на Arcanum изобилства от парни котли, револвери, мускети, даже и цепелини. Естествено, ще има и някои по-нехарактерни за епохата машинки, но то си е в границите на нормалното. Абе нещо като Wild Wild West. Има осем технически дисциплини, всяка от по седем степени на специализация. И тук, както се досещате сами, всичко се базира на количеството ПТ в задния ви джоб. С придобиването на всяка нова степен, играчът се натрупва нови и нови познания в съответната дисциплина. Това от своя страна позволява разчитането на все по-сложни схеми чертежи, които ще намирате доста често. В зависимост от способностите си или ще можете или няма да можете да ги разчетете. Ако ви се усмихне щастието с чертежите - ще можете да конструирате оръжия, машини, разни хай-тек предмети и много други полезни неща.

Най-голямото предимство на технологията пред магията е фактът, че тя не черпи от силите на героя. Може да стреляте с един пистолет докато ви свършат куршумите, и в крайна сметка няма да почувствате и грам умора. Докато магьосника, хвърлил няколко fireball-а, вече едвам гледа. Вярно е, че Умората се възстановява бързичко, но пък амунициите за пистолета се произвеждат в огромни количества.

От своя страна силата на магията е във факта, че тя е изключително мощна и доста разнообразна. Някои магии, като телепортацията или призоваването, не могат по никакъв начин да бъдат заменени от каквато и да било технология.

Най-лесният начин да получите "най-доброто от двата свята" е чрез NPC-та (управлявани от компютъра персонажи). Освен че някои от тях ще ви обучават, а пък други ще ви възлагат задачи, сред NPC-тата ще има и такива, които ще искат или ще трябва да се присъединят към вас. По този начин ще се сдобивате с умения и възможности, които иначе не биха били достъпни за героя ви. Освен това NPC-тата ще ви бъдат полезни и в самото развитие на играта - ще ви прикриват докато отваряте някоя ключалка или пък ще ви помогнат да се справите с някои противник, срещу когото сам не бихте имали шанс. Както по-горе споменах - NPC-тата не се контролират от вас, а от компютъра на базата на различни фактори, като може би най-съществения от тях е собствения ви герой. В зависимост от неговите действия, репутация и поведение те ще преценяват дали да ви помагат или да ви зарежат, като последното може да стане в доста неподходящ момент.

Няма предварително зададено ограничение на броя на последователите, които можете да влачите със себе си. Това се определя в най-голяма степен от Обаятелността (Charisma) ви - колкото е по-висока, толкова повече персонажи ще са склонни да се присъединят към каузата ви. Ще можете да "убеждавате" NPC-та и по други начини, например използвайки магията Mind Control. Тук естествено влияние ще оказват магическите ви точки и Intelligence-а ви, от които ще зависи колко магии ще можете да поддържате едновременно.

Няколко думи и за начина на водене на сражения. Пичовете от Troika, вследствие на натрупания опит с Fallout, са стигнали до простичкия и същевременно гениален извод, че най-удачната система за водене на битки не е нито походовата, нито тази в реално време, а елегантна комбинация от двете. По този начин и тези които си падат по бързия екшън ще останат доволни, а и тактиците ще са щастливи. Така че в Arcanum ще можете да преминавате от една в другата и обратно когато решите.

В общи линии битката ще се върти около бързината на геро(я/ите) ви, а тя от своя страна ще се определя от Сръчността (Dexterity). В режим "реално време", скоростта ще определя колко бързо даден персонаж ще извърши дадено действие, а в "походов" режим, колко действия ще можете да извършите за един ход. Самите оръжия също ще имат фактор "скорост", който също ще оказва влияние върху битката - например с меч ще атакувате по-бързо отколкото с брадва.

В тон с новото време, Tim Cain и компания освен на силен single-play ще разчитат и на играта в мрежа. Ще бъдат разработвани специални светове, които ще бъдат доста по-малки от този на соловата игра, в които желаещите ще могат да се развихрят било един срещу друг, било в кооперативна игра. Arcanum ще предоставя възможност за multiplayer както по Интернет, така и в локална мрежа.

Има още хиляди неща, които могат да се напишат за това брилянтно заглавие. За край ще кажа, че от многото нови игри, попадащи в категорията "потенциални хитове", това е единственото за което мога да си заложа главата, че няма да ни изневери.

автор: GROOVE

SUDDEN STRIKE

Мърдай! Живо живо! Абе, говеда, колко пъти трябва да ви се казва на вас. На хълма го замъкнете това нещо.
Райън погледна нещастно събрата си по неволя. И той изглеждаше като него - опърпан, дрипав, мокър до кости и кален. Тъжна гротеска на човешко същество. Избърса лицето си с ръка, но установи, че просто го бе замърсил още повече. С кал. Всичко около него се

беше превърнало в кафеникаво поле. Заобикалящите го хълмовете приличаха на огромни уста, които въвличаха всичко цветно в себе си, предъвкваха го и го изплюваха под формата на кал. На кафява лепкава и неприятно миришеща пръст. "А ние сме езика на цялото това нещо" - помисли си с горчивина Райън. Но това не беше основния му проблем в момента. Гаубицата, която мъкнеха с брата по оръжие бе затънала в някаква локва и не можеше да се помръдне. Нямаха сили да бутат повече. Разкашканата земя искаше своето отмъщение и жертвеното агне бе тяхната гаубица. Райън изкрещя отчаяно, пльосна се на земята и захлупи с ръце лицето си.
На ти сега реалистична игра!

Тези няколко реда достигнаха до Gamers' Workshop по не много законен начин. За да не навлечем проблеми на информатора ни, ще го оставим притаен в сянката на анонимността. (Видя ли бе, Севдалине, удържахме на думата си, само дето го бра тоя страх толкоз време). Това би трябвало да е сценария на една от анимациите в най-новия проект на германската фирма CDV - Sudden Strike. Агент 00 ни донесе и друга интересна информация, която решихме да споделим с вас.
Sudden Strike ще бъде стратегия в реално време, която ще се развива по времето на Втората Световна Война. Вие ще имате възможност да вземете страната на англичани, американци, руснаци или германци в продължение на около 30 мисии. На пук на всички модни тенденции, Sudden Strike ще бъде двуизмерна игра във вече поостарялата изометрична перспектива, което може да бъде единствено повод за радост. Защото просто не мога да си представя нещо по-обърквашо от непрекъснато въртяща се камера в центъра на разгорещена битка. Тогава не можете да си разпознаете вашите войски от чуждите, та камо ли да провеждате тактически маневри и да отстоявате стратегически позиции. Sudden Strike ще разчита изцяло на стратегическите приоми при воденето на битки, което означава, че феновете на "екшън-стратегиите" (действащи по алгоритъма построй-яките-масии-ги-изсипи-в-базата-на-противника) ще погледнат презрително на заглавието. И ще загубят адски много. Защото, ако се вярва на всичко, което пише по Интернет за играта, тя наистина може да се превърне в нещо повече от сносна стратегия.

Първата и основна предпоставка за това е реализмът, който ще лъха от цялата игра. По време на Втората Световна Война е имало точно определени единици и оръжия и само те ще присъстват на бойното поле. Никакви измислици от сорта на телепортатори, тайни лазерни проекти на американците и подобни щуротии. Освен това не се и надявайте да видите някоя типично немска машина да се бие на страната на руснаците, например. Всяка страна си има типично въоръжение. Поради това, разнообразието на военни части ще е впечатляващо - по думите на създателите ще управляваме над 40 вида единици, сред които: Гранатометчици, Сапьори, Спецове по мините, Пехотинци въоръжени с противотанкови ракети, базуки или пушки, танкове (в различни разновидности: Panther, SturmTiger, Elephant), противовъздушна артилерия, гаубици, катюши, T-34, SU 85... Всяка единица си има съвсем реални характеристики. Например по-тежките танкове, ще въртят дулото си по-бавно, ще стрелят по-нарядко и няма да се от най-бързите в играта. Войниците ви ще могат да си строят окопи, да залягат и прочие екстри. Това ще намали обхвата, в който ще виждат враговете, но пък ще понасят по-малки щети при обстрел. Същите тези войници трудно ще успеят да направят нещо на един добре укрепен "Panther". С всеки изстрел на танка, ва

производител: CDV разпространител: CDV цена: лято 2000 интернет: www.cdv.de

шите загуби ще се увеличават, а пушките като че ли няма да впечатлят танкистите. Виж, ако по някаква случайност имат базука с противотанкови ракети, тогава ситуацията ще бъде коренно различна. Гаубиците са друго алтернатива на решение на проблема, но пък за да оперират като хората, ще трябва да прикрепите двама войника, които да теглят пушината, а това означава, че скоростта ѝ едва ли ще бъде светлинна. Ще разполагате и с изцяло стационарно въоръжение, което ще служи за укрепване на вашите позиции.

Всички тези примери идват да покажат, че за успеха в играта ще ви бъде необходимо удачно да групирате вашите войски, за да ограничите загубите си до някакъв минимум. Защото армиите ви ще бъдат краен брой. В Sudden Strike няма да има икономически елемент - нали не звучи много реалистично непрекъснатото да бълвате на нови и нови единици? Ще се наложи да пазите всяка една част. За да ви бъде гадно, мъртвците няма да изчезват като с магическа пръчка от бойното поле, а ще си останат да лежат там. Като паметник на вашата некомпетентност.

Теренът в играта ще може да се модифицира както си пожелаете - дали за да направите окопи или да направите капан за някой тежко въоръжен танк - въпрос на личен вкус. Да се надяваме, че тази добра идея няма да бъде реализирана както в Command & Conquer, където всичко беше направено половинчато.Всички обекти по картата също ще могат да бъдат разрушавани. Свърши се вече с неразбиваемите стълбове и сгради направени от някакви футуристични тухли Ytong, които да удържат и атомен взрив. Прекрасно детайлизираните къщи ще доставят истинска наслада на окото. През прозорците ще можете да видите дори и светлините от запалените в сградите лампи, свещи и други източници на светлина (монитори ли чух?). Полюбувайте се на гледката, свалете единдва screenshot-а и след това минете върху гадните немски копелета с най-тежкия танк. Или преди това ги бомбардирайте. Отнесете ги! Опожарете ги! Взривете ги! Стъпчете ги! Извадете им зъб! Аааааргх.

Опа, май се поувлякох малко. Както и да е, мисля че ви стана ясно, за какво става дума. Все пак не бързайте да премазвате всичко по пътя си. То може и да бъде във ваша полза. Например хората ви ще могат да се крият в къщите, откъдето да обстрелват врага, при това ще понасят по-малко щети. Друг метод за поддържането на войските ви живи и здрави по-дълго

време са мобилните лечебници, където ще можете да откарвате ранените единици, за да се възстановят. По време на битките ще можете да разчитате и на въздушна подкрепа, която ще се изрази в парашутисти и бомбардировки, като все още не е доуточнен механизмът, по който те ще действат. Най-вероятно ще се използват по време на мисиите от кампаниите. Като стана дума за мисии, тук имам няколко добри новини за стратезите. В кампанията ще имате най-различни цели- от унищожването на противниковите части до завземането на конкретна стратегическа точка или изпълняването на точно определена мисия. Най-често ще имате по няколко задачи в една мисия и различни методи, по които да успеете да ги изпълните. Втората Световна Война безспорно е богата на интересни тактически сблъсъци и те няма да липсват в Sudden Strike. Става дума за десанта над Нормандия или окупацията на Ленинград. Ще има и мисия, в която ще трябва да спасите не кой да е, а редник Райън.

Крайно време е да се каже нещо за външни вид на Sudden Strike. С три думи - забележително, изящно, детайлно. Дори и на разделителна способност 1024 на 768 всичко е видно (ехо, Westwood имаме ли връзка?) и няма да имате проблеми с ориентацията. Няма да ви е необходим и 21 инчов монитор, за да си намерите единиците по картата. По отношение на интерфейса - всички източници са едно мнение - смесица между Command & Conquer и Starcraft. Слава Богу, някой болен немски мозък не е тръгнал да изобретява отново колелото и CDV са се спрели на най-доброто от двуизмерните стратегии. Разбира се, в играта ще има Fog of War, както и мини карта, която да указва вразите (с червени) и вашите единици (в сини) точки. Просто и ефективно.

Всичко звучи прекрасно, но засега не са ясни два момента относно новото заглавие на CDV. Първият от тях се нарича Изкуствен Интелект. Понякога на бойното поле ще има над 1000 единици. Естествено, че не можете да бъдете навсякъде. Ако войниците не успяват да се справят добре със задачите си, Sudden Strike няма да се задържи дълго на хард-дисковете на по-нервните стратези. Освен това всичко зависи и от тактическите познания на компютърния ви опонент. Живеещият в Люлин наш информатор ни каза, че е успял да играе бета версия на играта и там компютърът се е държал много прилично - нападал от много и различни страни, използвал разни подли тактики и прочие. Надявам се CDV да успеят да намерят идеалната комбинация между сложност/удоволствие.

Мултиплеър? За този елемент от играта всички мълчат и не обелват и думичка. Все пак се надявам да можем да играем с колегите на Sudden Strike. Защото представете си картинката - няколко мои пешака минират ливадите, по които колегата смята да мине с танковете си и след един прекрасен изпълнен с експлозии, писъци (и псувни) момент, той е принуден да моли на колене за пощада. О миг, поспри! :)

автор: CHAPPY

CARMAGEDDON 2000

Тишина. Пустошта, е обляна в червените краски на залеза. Ниските постройки, останките от някакъв изоставен град, всичко е застинало. Листове хартия, покрити с избелели рекламни текстове - спомени от едно по-добро минало - се носят от вятъра по разкъсания на места асвалт. Изкривена табела се полюшва на единствения си болт. Нечия ръка е покрила стандартната магистрална номерация с предупреждение, изписано със спрей и разкривен почерк. "Внимание - пресичане на собствен риск!". Слънцето бавно се скрива над скалистия хоризонт...

Рев. Моторът реве с нечувана злост, стотици конски сили бушуват в стоманеното сърце на металния звяр. Запъхтян, изгарящ черната си кръв. Отровни газове се носят над магистралата. Очите на звяра са затворени, но той не спи. Ръцете са впити във волана. Очакване. Пот на струи се стича над покрито с белези чело. Звярът не спи, той чака!...

Усещане за нечие присъствие. Шум от нечии стъпки. Звярът се пробужда. Съзира трепкащия живот! Мигновен прилив на адреналин. Ноктите се впиват във волана, ботушът се забива в педала. Мощ и омраза, се освобождават от оковите си! Колелата се завъртат в бесен танц, а взорът на звяра, заслепява жертвата. Пред фаровете изплува човешки силует. Екстазът на убийството поглъща време и пространство, нощта се превръща в негова робиня.
Писък. Мрак. Кръв и изгорели газове...

Carmageddon!...

Появата на Carmageddon бе истинско събитие в света на автомобилните симулатори. Хулена от критиката, забранявана от пуританите, възхвалявана от анархистите - играта на SCI вдигна достатъчно шум около себе си. И с добрите си финансови приходи оправда появата и на продължението Carpocalypse Now, което обаче, освен подобрената графика и разнообразие, не предложи коренни нововъведения в геймплея. Това до определена степен разочарова феновете на оригинала. Но с новото си предложение, планирано за горещите летни месеци, SCI амбициозно ще се опитат да оправдаят очакванията им. Тя носи названието Carmageddon: Total Death Race 2000 и обещава да е всичко това, което някога сте мечтали да е Carmageddon!

Кръв и изгорели газове - това е тягостната атмосферата, в която ще се потопите. В едно бъдеще, в което безредиците сред обществото ще вземат връх над законността. Бъдеще, в което богатите ще стават още по-богати, бедните - още по-бедни. Богатите живеят в извисяващи се до небесата великолепни сгради, в разделени помежду си от пустош градове, наречени Subates. Бедните нещастници вегетират набльскани в нещо, бегло наподобяващо гета, изоставени поселища, бавно превръщащи се в бунища. Охолство и живот без перспектива - смъртта би била върховен дар за последните и проклятие за първите. И властта да доставите облекчение и край на страданията или да прекъснете потънал в разкош живот е само ваша - има ли по-върховно изживяване от това да се чувствате Бог!?

Да, класово разделение - презадоволеност и нищета - на това греховно бъдеще се гради сюжетната линия на Carmageddon TDR 2000. Безидейната касапница и липсата на атмосфера в предишните серии бе онова, което дразнеше феновете на серията. Тук те вече ще се потопят в един мрачен свят на автомобилисти и пешеходци, чиято среща често е кратка, но винаги с привкус на смърт.

По думите на създателите, в третата част на поредицата не ще срещнете писти, изкуствени арени и пустеещи земи. Действието в кампанията се развива най-вече в градовете Subates на властимащите и в смрадливите гета на останалата част от човешката популация. И това ще са градове, изпълнени с живот - с обикновени шофьори, спазващи правилата за движение, иначе казано - пречкащи се постоянно. С полиция, която няма да дреме, а ще се намесва, макар и символично. Със светофари, регулиращи движението и пешеходци преминаващи по улиците само на "зебра" или крачещи по тротоарите, чувствайки се там защитени и неуязвими.

Каква измамна илюзия, бих казал! Навява ли ви това спомени за GTA2? През деня, автомобили, сгради и пешеходци ще хвърлят динамични сенки. Когато слънцето се скрие зад хоризонта, ни очакват красоти като блестящи неонови надписи, заслепяващи светлини. Нерядко ще карате в дъждовни и мъгливи условия. SCI обещават истинско разнооб

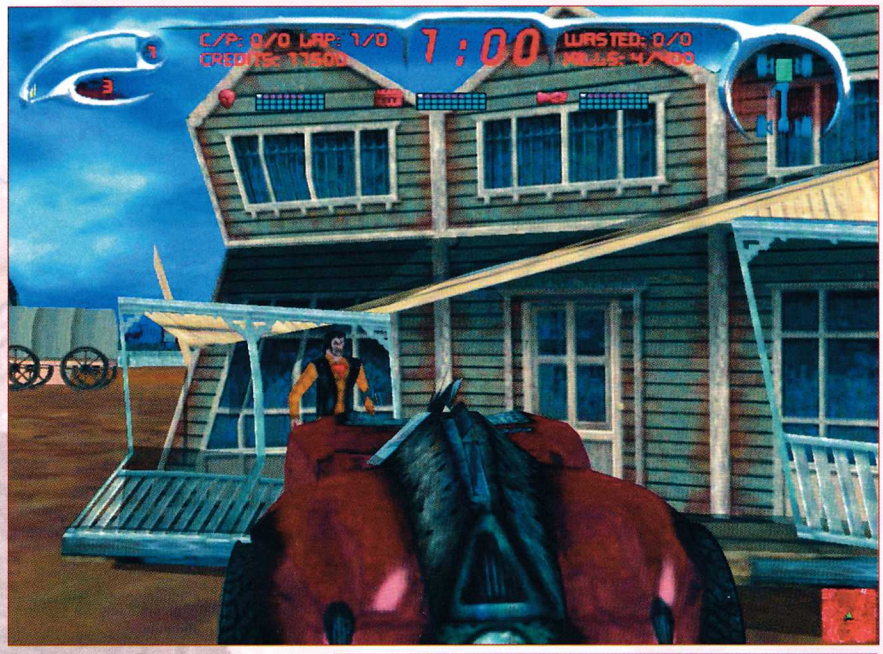
Action
производител: SCI разпространител: SCI излиза лято 2000 интернет: www.carmageddon.com

разие. И то не само на ефекти и текстури, но и в мисиите, които ще ви се наложи да изпълнявате.

А какви мисии са ни приготвили! Предишните две игри даваха на играча пълна свобода, но не и идейна нишка, за която да се улови, и която да го въвлече в нещо повече от безсмисленото мачкане и избиване на опоненти и пешеходци. В Carmageddon TDR 2000 това вече е поправено. Мисиите, в началото десет на брой, изненадват със своите интересни цели и обрати, изпълнени с мрачно чувство за хумор. Една от тях дори ще се развива в меката на киното - Холивуд. Там ще ви очакват не само баровски превозни средства и твърде познати от кинофилмите пешеходци, но и преследващата всичко, което се движи, маймуна с гигантски размери. Кинг Конг? Един от опонентите ви ще си има прекрасен черен на цвят автомобил и своя тайна пещера, която ще трябва да унищожите (Явно шизофреничните терзания на J.J, не са останали скрити дори и за производителите на играта, щом те са решили да му помогнат като го принудят да се изправи срещу своето второ аз и да го унищожи. Може би това ще му помогне, да се освободи от желанието да се прави на Батман, но знае ли човек какво друго ще му скимне тогава?). А в огромен басейн гладна акула ще чака да хвърлите няколко пешеходеца с цел някой оцелял да заснеме първите кадри на "Челюсти 5". Ето такива ще са целите ви в новия Carmageddon - разнообразни и неочаквани, смешни по свой собствен начин и най-важното - побъркани точно толкова, колкото сте самите вие! :-)

Пешеходците, вашата найлесна и приятна цел, вече няма да са това, което сте свикнали да убивате. Както се казват старите хора: сиромах човек - жив дявол! В Carmageddon TDR 2000 това ще важи в пълна сила. Те ще са много по-бързи и издръжливи, ще бъдат способни да прескачат автомобила ви или ще се хвърлят отчаяно встрани, дори и ще ви се противопоставят с каквото имат - може да извадят някое огнестрелно оръжие и за го насочат към автомобила в цел самозащита. Или поне колкото да ви раздразнят достатъчно, за да имате ясен мотив защо ги убивате. Ваша жертва може да стане всеки - ще имате възможността да изравните с земята най-различни мъже и жени, деца :-(!!!), полицаи, войници, зомбита и извънземни, клоуни, холивудски звезди и прочие. А ако сте недоволни от предложенията, ще имаме на разположение и редактор, с който да изготвяме свои собствени скинове на пешеходци. Разполагате ли със снимките на своя шеф или пък учител?

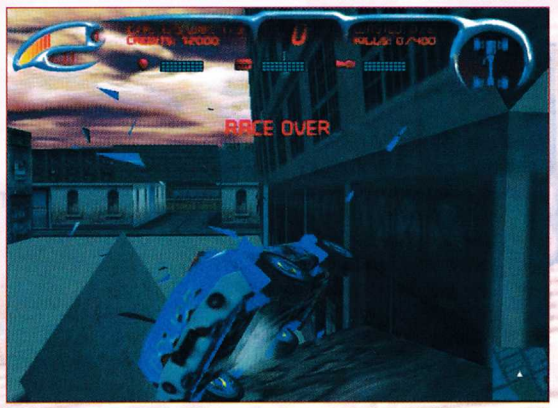
Естествено, солта в играта винаги са били и ще пребъдат опонентите. Такива ще имате, при това повече, по-умни и с по-шантави возила от когато и да е било. Освен това унищожението на някой от тях не винаги означава, че в града има един противник по-малко. Много баровци (не забравяте сюжета на играта, нали?) ще си имат



подкрепления във вид на вездесъщата полицейска кола, която мигом ще ви погва, ако го унищожите. Така че нерядко ще си имате проблеми и с "бодигардовете в сини униформи", които обаче едва ли биха представлявали голямо предизвикателство за последователите на Max Damage. Но това е нищо спрямо първото нещо, към което ще посегнете - възможността да смажете (не)приятеля си в някой от множеството multiplayer режими. На над 10 арени ще се разиграва истинска автомобилна война, схватките в която ще бъдат фатални за не един счупен джойстик, разполовен джойпад или изтърбушена клавиатура.

Откъм техническа гледна точка, третата част на играта има с какво да се похвали. Освен че ще предлага много по-добро качество и реализъм спрямо предишните серии, тя ще бъде и така оптимизирана, че да позволява игра и на по-слаби системи, като единствения глад, който Carmageddon TDR 2000 ще изпитва, ще е към паметта. Казано другояче - стандартните в последно време 64 мегабайта. Иначе ще бъде включен дори и софтуерен режим за онези, които все още не са се сдобили с видеоускорител.

Разликите в графиката спрямо предните части се набиват една след друга пред погледа ви още щом хвърлите поглед на картинките. Не само 32-битовия цвят и големите разделителни способности ще ви привлекат. Първо, каросериите на возилата ще са лъс



кави и ще отразяват реално околната среда. Но лъскавината ще ви радва/дразни само в самото начало. После и помен няма да остане от нея, щом превърнете новата си машина в подвижна авангардна скулптура от ламарина. Тя ще потъмнява след всеки удар, ще се изкривява, ще губи лакирания си вид. Изстрелите на пешеходците, всеки един сблъсък - всичко това ще оказва влияние върху текстурите на вашия автомобил и представата ви за унищожение на превозни средства. Друга от новостите е подобреният физически модел, който ще усещате всеки път, когато колата ви потегля или спира. Това не ще е тъй изкуствено както преди. Гравитацията тук вече властва с пълна сила. Това ще сложи и края на сблъсъците, при които те отлитаха на десетки метри във въздуха (бел. ред: това последното не значи непременно, че е за хубаво - едно от най-върховните изживявания в играта ще изчезне - колко жалко!). Вашите превозни средства ще са много по-стабилни и привързани към земната повърхност. Обръщанията на колата също са сведени до поносим минимум, освен ако не притежавате съответния неприятен power-up. Колкото до познатата ни power-up система, със сигурност всички стари бонуси ще намерят място в играта, като SCI твърдо обещават приблизително удвояване на броя им, прилагайки нови, впечатляващи ефекти.

Модната напоследък концепция "от всичко по много, плюс отворена система" ще бъде изцяло реализирана в Garmageddon: TDR2000. Колите ще са повече - почти всички, познати от Carpocalypse Now, плюс цял куп нови "колесници на смъртта". Най-малко една четвърт от тях ще бъдат невиждани досега и напълно нестандартни. До тях ще се добирате с течение на играта. Колкото до отворената модулна система - ще има редактори на автомобили и текстури за тях, редактори на нива, графика, звукови ефекти. Създадените допълнения за Carmageddon 2 ще могат безпроблемно да се конвертират и за TDR 2000. Всичко това навежда на мисълта, че играта ще се радва на силна поддръжка от страна на производителите и феновете на кървавите ралита.

Като финал, SCI отново доказват себе си като напълно изперкали типове, които явно са били скъсани на шофьорските изпити и си го изкарват на нас, бедните компютърни играчи. Играта няма особен шанс да се хареса на поздравомислещите играчи на ралита или феновете на Driver, независимо от по-

добренията, но досегашните фенове ще бъдат просто във възторг. А ако сте един от тях, още от сега започвайте да се подготвяте за великото събитие.

автор: SLURCK

производител: **The Dawn Interactive**

Silkolene Honda Motocross GP

Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video Card

Всички напоследък се претрепват да правят симулации и да симулират какво ли не, и по какъв ли не (стига да е нужно, дори и по симулативен - както е в случая) начин. Космически симулации, симулации на ядрени взривове, и прочее симулации, симулиращи подлежащото на симулиране. Компютърните игри, бидейки особено отворена към външни влияния система, буквално се тресе под напора на обилно заливащите пазара, симулации... Ако съм употребил думичката "симулации" малко повече от необходимото в предните изречения, то това изобщо не е от липса на литературна култура...

Я да погледнем какво става на пазара на компютърните игри - NFS: HS, ColinMcRea, TOCA 2, Millenium Racer... - нишата при състезанията с коли е просто претъпкана. Затова някои си е наумил да избие рибата като пусне надпревара с мотори. Под "някои" разбирай световноизвестните (в собственото си село) The Dawn Interactive, решили да ни сервират един набързо претоплен буламач именуващ се Silkolene Honda Motocross GP (последния да затвори вратата). Какво, прекалено критичен ли казахте? Е, добре, как тогава да определя продукт, в който има кал, мотори, кал, писти, кал, публика (тя е статична, но е хубаво да я споменем), кал... Моля повторението на "кал", също да не се тълкува като липса на литературни дадености, защото мога и другояче - дълбока, лепкава, шлякаща, джвакаща, миризлива и най-важното - страшно черна и цапаща комбинация от пръст и вода... С други думи - кал да искате в Honda Motocross GP. О, ама вие търсите друго! Нещо като тръпка, адреналин, купон... Я най-добре ги потърсете другаде. Ама вие настоявате? ОК, виждте тогава какво ви чака:

За основа на редичката бозица, която щедро се лее от екрана е използвано слабо известното състезание Silkolene Honda Motocross GP - в общи линии прочуто само с това, че всички мотори са Honda (за това подсказва и самото име) и че трасетата са дивно разкаляни. Под дивно разкаляни разбирайте дълбока няколко десетки сантиметра субстанция, извлечена като че ли от твърде дълго и твърде активно използвана кочина, с изтекъл срок на годност. Е може би малко се поувлякох, но се надявам, че ако не сте били досега на такава проява на спортсменски нрави, то поне съм успял да ви предам малко от духа на едно такова състезание.

Но нека се върнем на играта, която се опитва да ни убеди, противно на моето мнение, че дарява на играещия я, доза реализъм. Безумие бих нарекъл желанието на авторите да вместят своето отроче в "скромните" 500MB. Основният виновник за този потресаващ размер може би е графиката. Игрите с мотори по принцип се правят само за почитатели на такъв род забавления, което ще рече, че на феновете не им трябва чааааак толкова детайлна графика, защото за тях е много по-важен физическият модел. Тук обаче, авторите са решили да заложат на визуалната част на играта, абстрахирайки се от принципа, че не е графиката тази, която прави една игра хубава (бел.ред: ама помага, трябва да ти кажа). И настина са се справили със задачата си блестящо. Визуалното представяне на играта е потресаващо, всичко е изпипано до последното детайлче. По този показател Silkolene Honda Motocross GP, слага без никакъв проблем в малкото си джобче, уж утвърдени лидери в бранша, като TOCA2 и ColinMcRea. Обкръжаващата пистите природа е направена толкова красиво, че си струва да изоставите гонитбата с компютърните си събратя (без друго играта е кофти) и да спрете да погледате. И друг път сте виждали стелещи се над пистите и изригващи от ауспусите пушеци, слънчеви отблясъци и какви ли още не визуални хватки, но тук те са вкарани в играта по невиждан досега начин - така че да я направят максимално красива. Освен при слънчево време, ще ви се наложи да карате на мъгла и дъжд. Е, тук шоуто вече е пълно - калта хвърчи навсякъде и почти ви пръска по стъклото. Това хубаво, ама моторът ви се превръща в купчина неуправляемо желязо - върти се както си иска, завива както си иска (прави завои от по 180 градуса без никакъв проблем - най-често когато изобщо не подозираш)... Абе, седи си с две думи бедният, беззащитен геймър - почитател на игри с каране - и почва да се пита след петата минута игра: какво аджеба му се е случило и с какво го е заслужил това наказание, този адски бич за разбирача, този мазохизъм за себеуважаващия се човек. За капак опонентите ви не страдат от същите проблеми - те са като залепени за пътя, като че ли по релси карат. Ако паднете и се пребиете, бройте състезанието за загубено, освен ако не водите с поне 30 секунди, нещо, което е почти непостижимо. Самите менюта на играта не предлагат опция за регулиране на нивото на реализма както е в Midtown Madness, което ще рече, че независимо дали ви харесва или не, моторът ви ще се върти като пумпал, докато не деинсталирате играта и не подложите CD-то под горещата тенджера с боб. Ако все пак считате, че имате приятели, които може да се навият да играят с вас такава игра, то може да ги бъскате по всички възможни начини познати на човечеството досега - TCP/IP, IPX, Modem, Serial. В заключение само ще кажа, че ако моторите не са ви страст, но имате желание да се запалите по тях не опитвайте точно с тази игра. Моторите в Silkolene Honda Motocross GP стават за палене само по един начин - лисваш им една туба бензин, драскаш клечка кибрит (в холивудските клиширани помии обикновено е Zippo), мяташ я и после бягаш бързо.

автор: CHAPPY

StevenKingsF13

производител и разпространител: **Hasbro**

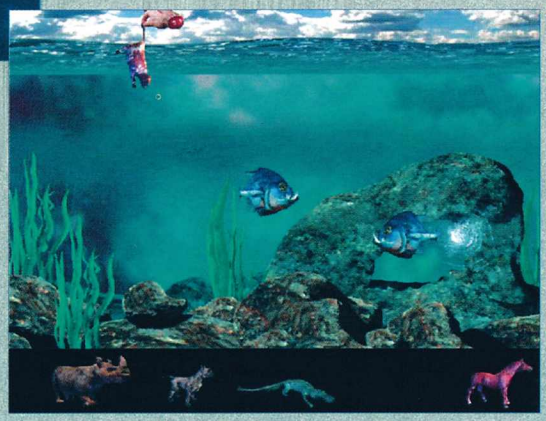
РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 200, 32MB RAM

Всяка клавиатура, дори и тази, които ти самият изтезаваш всеки ден, има своите функционални клавиши. Дванадесет на брой. С по едно заветно F отпред и номерче, така че да не бъдат сбъркани. Мнозина биха предположили, че това е завет от дедите ни, които, създавайки компютрите (е, не толкова отдавна, колкото ни се иска), са заложили скрит замисъл в тях, нещо много повече от това, че бутонът F1 би извикал една често нежелана и крайно обърквяща помощ.

Защото ако за компютрите Проблем 2000 бе само слух (и отчасти маркетингова политика), то появата на новия функционален бутон F13 е истинско предизвестие за началото на Второто Пришествие.

Или поне за печалното навлизане на Стивън Кинг в областта на игрите, при това със съдействието на Blue Byte, една доста свястна фирма, която вместо да си гледа поредното продължение на стратегията Settlers, експлоатира името на известния писател, за да пробута на пазара не някой ужасяващ куест, нито екшън-приключение, нито стратегия, нито каквото и да е било, освен следното, при това накуп - един разказ (точно така - разказ, чист текст, при това без картинки и на английски), който ще ви се наложи да четете пред екрана на своя излъчващ радиация монитор, няколко директории със смразяващи нечии сърдца звукови ефекти и тапети за Windows, както и - ето я и изненадата! - три малки аркадни игри, които биха минали за безплатни, стига да не бяха измислени от самия Стивън, изразяващи неговото перверзно чувство за хумор - например една от тях изисква от играча да гони някакъв помияр (на мен не ми приличаше по нрав на Куджо, но кой знае какво си е мислил Стивън докато го е измислял) по екрана, след което да го цопне в един аквариум с някаква пираня вътре, която доволно да закуси със днешния специалитет "кучешко давещо се". Последното си е чиста проба извратеност, а останалите две заглавия фактически следват същата ментална нишка.



Моята клавиатура има ТОЧНО дванадесет функционални бутона! А вашата? И те няма да станат тринадесет, колкото и на този автор на хорър да му се иска. Доколкото до аудио- и тапет-библиотеките - благодарим, декстоп-теми за Windows има бол. Дори и по дисковете на GW!

Оценка: 10%

автор: CHAPPY

DIPLOMACY

производител и разпространител: **Hasbro**

Pentium 200; 32MB Ram

След атаката си с Pong в миналия брой, Hasbro Interactive явно изпитват удоволствие да подскачат "от крак на крак" в Gamer's Workshop - този път с новата си дигитална конверсия на своята настолна игра-хит "Дипломация", разширен вариант на "Risk", в която освен военни схватки, от началото на 20-ти век (разбирай Първата Световна Война), изходът от които се решава с обикновено (тук - компютъризирано) зарче, са въведени и елементи на дипломация и политическа интрига между седемте враждуващи нации - Англия, Франция, Германия, Русия, Австро-Унгария, Турция и Италия. В тази схватка обаче не побеждава нито една от тези горди нации, а ужасният геймплей, допотопната статична графика в стила на настолния вариант, тромавият интерфейс, удивително глупав интелект, който губи играта още преди тя да е започнала, краткостта на игра - на ниво Hard побеждавате за около

20 минути, Всякакви бацили (разбирай - бъгове!), и най-добрият "отказващ-от-играта" tutorial, който съм виждал досега!

Добрите страни на играта се броят на върха на нокътя на малкия ми пръст -главно Възможността за игра по електронна поща и поносимата система за преговори (нали все пак трябва да има някаква дипмация...), която обаче е адски благоразположена към играча - В ролята на Германски пълководец В преговори с Англия срещу мирно съглашение те дори се отказаха от Йоркшир В моя полза!!! Благодаря Ви!!! :=(

Самата игра не е лоша - обаче ако не бе компютърна, а такава каквато е била замислена първоначално - настолна, та да си я играете с приятели, но не е и с това чудовище, зовящо се AI! В компютърния си вариант Diplomacy не печели нищо нито от мултиплеъра на една машина, нито Възможността за игра по e-mail. Бездарна конверсия, чието име сигурно ще подлъже множина, че става дума за някоя сложна и комплексна стратегия.

Та това бе и целта на това малко предупреждение - играта Diplomacy на Hasbro е нещо, което можете

да поиграете, само ако Ви плащат за това! Избягвайте я!!!

Оценка: 30%

автор: **GROOVE**

производител: **Fiendish Entertainment**

TOWER OF THE ANCIENTS

Pentium 233, 32MB RAM, 3D Card

Преди много, много години, когато светът бил още млад, а хората непросветени, на една умна глава й щукнало да сътвори кула. Толкова висока, че да достигне до Господ. Предимствата на прекия контакт с Него били много, така че скоро милиони се заловили за работа. По грандиозност проекта карал пирамидите да изглеждат като детско камионче сравнено с 5 тонен ТИР. Ден след ден кулата ставала все по-висока докато най-накрая върхът й успял да докосне небесната шир. Господ, който бил всичко друго, но не и щастлив от подобно събитие, решил да разруши титаничния труд на милиони и да ги накаже за наглостта им. Дал на хората различни езици, така че да не могат да се разбират помежду си.

От друга страна В една лятна нощ, докато се взирате В звездите, една летяща чиния се приземява В нозете ви и оттам излизат някакви мравки. Вие се въздържате да ги смачкате, но пък без да

искате сядате върху летателния апарат и всичко отива по дяволите. Извънземните са извън себе си от яд. Тъй като са мравки много им е трудно да си направят сами космически кораб и за това ще се нуждаят от услугите на човечеството. Смятат да използват тези, които строят Вавилонската кула, за да ги посветят В тайните на науката. И тъй като знаят, какво се случва, когато тя бъде построена (историята е низ от повторения) Вие сте оня, който трябва да съботира проекта. Извънземните Ви дават специална магия, с която можете да унищожавате части от кулата, стига да има три еднакви елемента, които са разположени хоризонтално, вертикално или по диагонал. НО съществува и друга раса от полиизмерни създания (мишки), за която е жизнено важно мравките да не достигнат до планетата си и те всячески се опитват да завършат проекта. Борбата между двете раси е епична. Залогът е огромен - съдбата на извънземните мравки!

Относно същността на играта - това е клонинг на клонинг на тетрис, наречен Columns. От небето Ви падат правоъгълници, съставени от три елемента, които можете да си ги въртите хоризонтално или вертикално. Целта Ви е да направите групичка от три еднакви елемента. Звучи просто, но производителите са вмъкнали някои нови моменти. Първо - В Tower of the Ancients има нива. За да минете на следващото, трябва да направите даден брой комбинации при определени условия. Например на едно ниво се броят единствено диагоналите, на друго вертикалите и

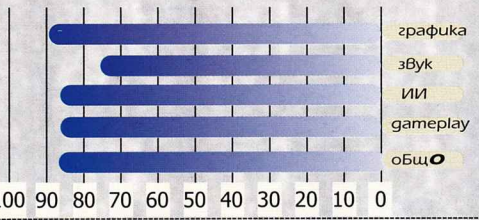
прочие. С течение на играта се появяват и нови елементи, и докато В началото са 4, когато станат 8 ще Ви се смръзне усмивката. Освен това от един прекрасен момент нататък даден тип блок излиза от употреба т.е. колкото от тях имате В кулата си, остават си ваши до Второ пришествие. Толкова относно gameplay-я, нека да видим графичната страна на нещата

Нека външността на Tower of the Ancients не Ви заблужда - играта си е изцяло двуизмерна. Просто някой е взел екрана и го е увил на конус. Въпреки това графиката на играта е убийствено красива. Особено подводните нива... Остана място само за финалните думи Ами ако харесвате тетрисообразните игри - това е прекрасно попълнение към армията на клонингите. Ако се чудите, как да си загубите половин-един час - Tower of the Ancients е прекрасно средство да сторите това. В противен случай по-добре си пуснете някоя друга игра.

Оценка: 70%

автор: FREEMAN

C&C: FIRESTORM



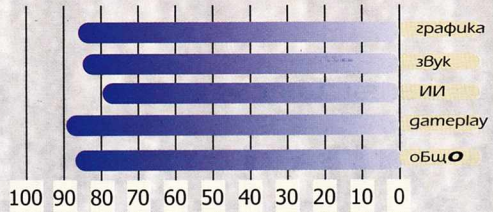
РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
PentiumII-266, 64MB RAM, 4MB Video

Тази статия ще е кратка. Няма какво толкова да говориш за игра, за която, който не е решил, той не се е изказал. Предостатъчно неща се изписаха в пресата и Интернет. Немалко неща казахме и ние за Tiberian Sun. Поредният Command&Conquer. Една игра, която, ако не си играл предишните C&C-ри, няма начин да не харесаш, но която на практика не обогати жанра на стратегиите в реално време с нищо, кой знае какво. Само доразви идеите от предишните серии. Днес на пазара се появи и допълнението към Tiberian Sun - Firestorm. Groove вече ви запозна с новите единици в предишния брой и с това моята задача значително се облекчава. Ще се опитам да ви разкажа дали те са успели да променят Геймплея и ако да, то накъде са го тласнали.

Във Всяка една система, приведена в някакво що-годе равновесие, внасянето на, макар и само едничък нов елемент, води до дисбаланс. Тогава на отсрещната везна на кантара задължително трябва да се постави друг, който

да се противодейства на първия. Но в игрите не боравим с мерки и теглилки, тук нещата не са толкова прости. Ако дадеш на едната раса някаква единица, не можеш просто да дадеш и на другата същата и да си кажеш: "Готово! Страхотна работа свърших". Ако се разсъждава по подобен начин, то тогава защо изобщо е нужно расите да са различни? Давайте само с една раса и да приключваме. Не става така. Поне дотолкова на Westwood мозъкът им е стигнал. И така, има ли промени в Геймплея? Да, разбира се. Но те се дължат в много по-голяма степен на други фактори, отколкото на новите единици. И преди тайничко си мислех (тайничко защото признавам, че наистина въпросът е много спорен), че GDI са по-силната фракция, дали защото играех най-вече с NOD (и май съм доста некадърен), но много яки ми се виждаха тия копелдаци. Това не се е променило. Напротив NOD продължава да бъде по-скъпата и трудна за игра страна в конфликта. Новата единица Cyborg Reaper е необосновано скъпа за работата, която върши. Същото ще кажа и за така силно афишираните Stealth Generator. Общо взето, за да блесне с цялата си сила идеята на авторите за промените в Геймплея, обусловени от появата на нововъведенията е необходима голяма карта, иначе парите на NOD не стигат, нито пък времето. В противен случай предимството е на страната на GDI. Подвижният EMP Cannon се изважда сравнително лесно и бързо, а той е в състояние да предреши изхода от играта. GDI имат вече и отговор на силната артилерия на NOD (едно от малкото предимства на NOD) в лицето на Juggernaut-те, макар успеваемостта на тези роботи да е далеч от тази на конкурентите им. Все пак на тяхна страна е по-голямата маневреност и бързина. Иначе са си гола вода като точност. Стават най-вече за обстрел на нещо, което не може да избяга и за поддръжка при атака. Знаете, че GDI така или иначе вдигат Upgrade Center, това е задължително, за да се сдобият с Ion Cannon. Е, сега вече ще има и един трети ъпгрейд, който не струва скъпо, но позволява да си поръчаш Dropship. Посочваш място на картата и там се изсипват осем Diskthrower-а-ветерани, като подарък от всевишния. Освен за диверсии, тази опция може да се използва и за разкриване на картата. А ако поръчаш приземяването да стане върху предполагаема cloak-ната база на Врага, то ще ти я разкрие. Но да спрем дотук и да не разнищваме въпроса. Който пожелае, сам ще разрови всички възможности и на двете групировки и ще прецени доколко са балансирани те. Предполагам, че на тези редове, четящият би искал да получи отговор на въпроса: "Струва ли си закупуването на този Add-on?" Определено, да! Особено ако е любител на поредицата. Firestorm е това, което трябваше да бъде самият Tiberian Sun. Най-малкото в графично отношение играта изглежда разкошно. Новите терени разнообразяват скучния отпреди пейзаж, тук наистина има лед, който се чупи под тежестта на единиците. Има и няколко нови мутантчета, които са истинско Божие наказание за всеки, имащ нещастието да се окаже обект на вниманието им. А сега идва и гвоздеят - ИИ. Не се надявах в този живот да видя игра на Westwood, която да се похвали с добри постижения в тази посока. Е, човек се учи докато е жив - лъгал съм се. Прословутия проблем с малоумщината на Harvester-ите е вече история. Знаете ли какво ми се случи? Показах на Харвестъра къде да отиде да жъне Тиберий, и какво мислите: ТОЙ ОТИДЕ ТОЧНО ТАМ!!! И следващия път отиде пак там, и после пак, и пак, и пак... докато не свърши Тиберия. След което се отправи до най-близкото находище във видимата част. Трогателно! Pathfinding-ът на единиците също е добър! Абе не знам какво да кажа направо. Ето това е, което най-вече променя играта. Има и някои други нещица, оказващи влияние - характеристиките на някои единици са попроменени и те са станали по-използваеми и така нататък. И накрая да се оплача. Това касае най-вече играчите, които няма да могат винаги да си намират другарче за Мултиплеър и ще трябва да играят срещу компютъра - това е най-чийтърското копеле измежду събратята си, което съм виждал някога. Компютърът е най-големият лъжец, който съм срещал и най-големият мошеник, който някога се е пръквал. Няма да давам примери, всеки сам ще се убеди, ако реши да изгуби малко време с играта по тоя начин. Това бе всичко от мен на тази малка страничка. Говорих предимно за Мултиплеъра, защото той е важния, пък и Groove в предишната си статия е споменал колко ще са мисиите в кампаниите. Това е достатъчно. Само ще кажа, че кампанията не е нищо особено, а някои мисии са откровено изсмукани от пръстите и глупави. Е, пожелавам ви приятни забавления и здрави нерви. Пак ще си поговорим - на друга някоя страничка.

производител: Westwood разпространител: Westwood интернет: www.westwood.com



автор: WHISPER

TA: IRON PLAGUE

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
PentiumII-266, 64MB RAM, 8MB Video

Когато миналата година Kingdoms се появи на пазара, тя бе посрещната с огромен интерес. Все пак тази игра беше наследник на гениалния Total Annihilation и беше нормално хората да очакват много от нея. За съжаление обаче нещо се обърка. Много фенове останаха разочаровани от TAK. Играта беше доста солидна от гледна точка на gameplay, но имаше технологични проблеми, които опорочиха иначе прекрасното заглавие. Все пак играта събра доста сериозна геймърска общност, като се има предвид че беше практически неизползваема на по-ниските компютърни системи.

Преди около 2 седмици на пазара излезе expansion pack-а на Kingdoms, озаглавен The Iron Plague. В следващите редове ще споделя с вас моето впечатление за този add-on.

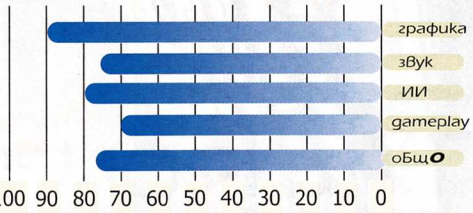
Първо трябва да отбележа, че тъй като Iron Plague е надстройка на Kingdoms, за да я играете ви трябва основната игра. А сега малко история. След като разделил царството между децата си, стария крал (и могъщ магьосник) Garacaius внезапно изчезва. След дълго издирване неговите потомци решават че той е загинал и започват междуособни борби за власт и надмощие. Това беше в Kingdoms. В същото време Garacius, комуто безсмъртието дотежало, със сетни магически сили отхвърля бремето на хилядолетията и става смъртен. Отправяйки се към северозападните части на Darien, той се натъква на варварски общности, където решава да прекара остатъка от дните си. Постепенно с негова помощ сред пустотата изникнала нова цивилизация, която решила да се намеси в борбата за място под слънцето.

Преди да направя кратък преглед на единиците от расата Creon, искам да кажа няколко общи думи за Iron Plague. Ако TAK изглеждаше и вървеше така, както изглежда и върви Iron Plague, то Cavedog щяха да се наредят без проблеми до Blizzard в графата "майстори на стратегиите". Iron Plague директно ъпгрейдва Kingdoms-а до версия 3.0 - най-новата ревизия на engine-а на играта. Какво означава това? Ами много просто - играта върви много по-плавно от преди. Най-големият проблем на TAK беше ужасяващата скорост (или по-скоро бавност) с която вървеше играта при струпване на повече единици на екрана. Това вече е оправено, като engine-ът сам намаля детайлността и броя на анимациите при нужда. Нещо повече - вече е налице и режим на игра, известен като "Кени", при който всички анимации на единиците са елиминирани за сметка на по-бързия gameplay. Според момчетата от Cavedog в този си вид, Kingdoms може да се играе на 200 Mhz Pentium с 32 MB RAM, докато само допреди един месец това беше немислимо. Още доста неща са пипнати в играта, включително и някои проблеми свързани с баланса на единиците и расите. В Iron Plague са включени и всички допълнителни единици, пуснати от Cavedog от излизането на Kingdoms до сега.

Но най-съществената промяна е петата цивилизация. Механичните Creon-и са новите ми любимци. Всички единици са великолепно моделирани и анимирани, за което дизайнерите получават пчеличка. За разлика от всички други раси, тук всичко е базирано на технологии, а не на магия.

Нямах много възможност да проверя дали новите единици са по-силни от техните еквиваленти от старите четири раси, но те определено пасват повече на стила ми на игра. За разлика от другите раси, тук сухопътните войски са предимно артилерийски, като има много силно морско и доста сносно въздушно присъствие, особено ако устискате до построяването на Ariel Juggernaut. Това последното е един огромен ... самолет, който за секунди може да унищожи цялата база на противника! Тази единица струва някъде към 45 000 точки мана, но си заслужава всяка една от тях. Само с Juggernaut-а и Neo Dragon-а, който е механичния вариант на драконите на останалите раси, изчистих цялата карта от пасмината на Lokken. Любопитен съм да видя новия монарх Sage как ще стои срещу "старците", но ми се струва че децата на Garacaius има от какво да се страхуват. Като споменахме "бащицата", неговият дух е креонския еквивалент на боговете на останалите раси. Можете да го видите на снимките към статията - старчето е доста могъщо, не мога да не му го призная. О, може би най-важната новост в играта - вече можете сами да призовавате божествата си, независимо с коя цивилизация играете. Отнема около час реално време и цялото внимание на вашия монарх, както и ОГРОМНА част от маната ви. Веднъж ако го дочакате, на опонента ви ще му отеснее картата.

Това е Kingdoms, такъв какъвто трябваше да бъде от самото начало. Много е хубаво, че Cavedog са се потрудили и са оправили проблемите на играта, макар и доста късно. Това е добър пример за това как една фирма трябва да пази репутацията си и да се грижи за клиентите си. Всеки може да допусне грешки, не всеки може да ги оправи. Iron Plague носи много положителен заряд и от друга гледна точка. През последните седмици усилено се говори за затваряне на Cavedog. Два проекта - Elysium и Amen:The Awakening бяха прекратени, а третия - Good & Evil е временно замразен. Надявам се появата на Iron Plague да е победен марш, а не лебедова песен. Но ако това е последната игра на Cavedog, то момчетата могат да си тръгнат с гордо вдигнати глави.



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Videocard

автор: SLURCK

MILLENIUM RACER

Напоследък стана адски модерно да се започват статии с предупреждение към милите читатели. Мили читатели това, мили читатели онова, още от сега ви предупреждаваме и тътъть...

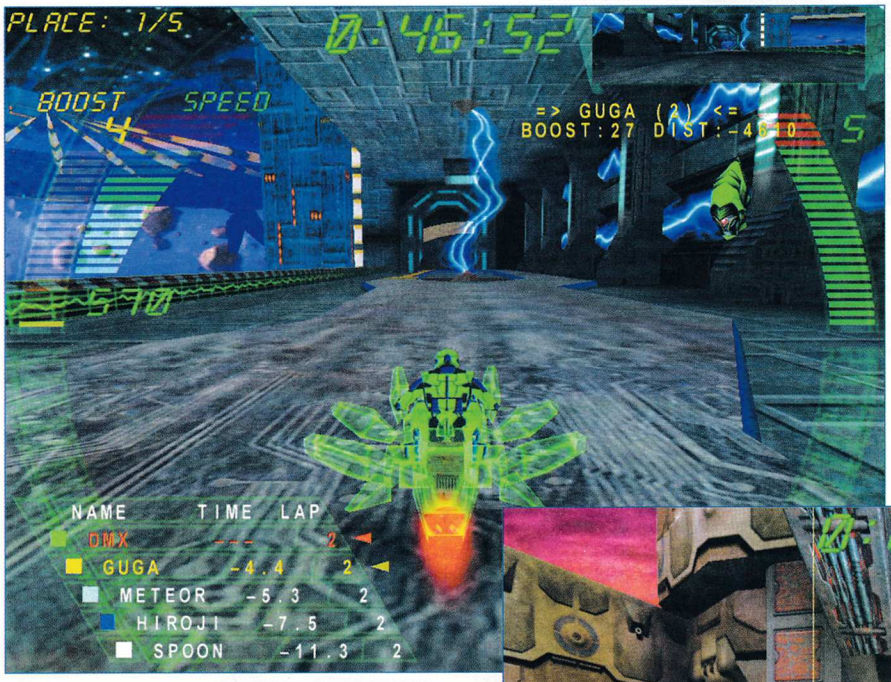
Тъй като ще бъде грехота да се цепя от стадото ето и моя скромен дан към тази кауза: Още от сега искам да ви помоля ако не обичате игри, в които се кара НЕЩО, считате за убийствена скука да се гоните, яхнали Нещото, по Разни Места с приятели, да се псувате като хамали, цепейки секундата на две,... да гоните Михаля, продукт на руската фирма Creat Studio. И така за какво аджеба става дума в тази игра? Да, знам, че вие е писало до болка от състезания с мотоциклети, мотори, моторетки и техните далечни братовчеди-клонинги, продукт на нечия болна и добре платена фантазия, но какво да се прави - това се купува в момента в USA, а търсенето винаги определя предлагането.

Самата игра се развива далече в бъдещето. Светът се е сраснал дотолкова с WWW, че хората изобщо не могат да живеят без Нет-а. Единственият проблем пред всички сърфисти се нарича скорост. Той стои с особено крещяща сила пред нет-геймърите (звучи ли ви познато?).

Днес, за да наемете линия с капацитет, при който ще се наслаждавате на виртуалната реалност в пълната й красота са нужни сериозни инвестиции. А както знаем (и както историята не веднъж е доказвала): "Кинтите никога не са достатъчно!" Желязна теорема. Вероятно именно с нея е бил въоръжен навремето и онзи руски цар - любител-математик, на когото не помня името - втурнал се да я доказва като продаде на американците Аляска за три каруци злато. Дали сделката си е струвала, днес можете и сами да прецените, но това е друга тема и за нея ще си поговорим някой друг път.

Явно обаче, че проблемът не е намерил своето разрешение дори и в идните столетия и продължава да тормози потомците - www-маниаци. Но не всички. Някои, като че ли, са му хванали цаката. Те са си задали въпроса: "Какво да правим като няма парички?" След което са изровили и отговора: "Участваме в състезания и печелим!!!"

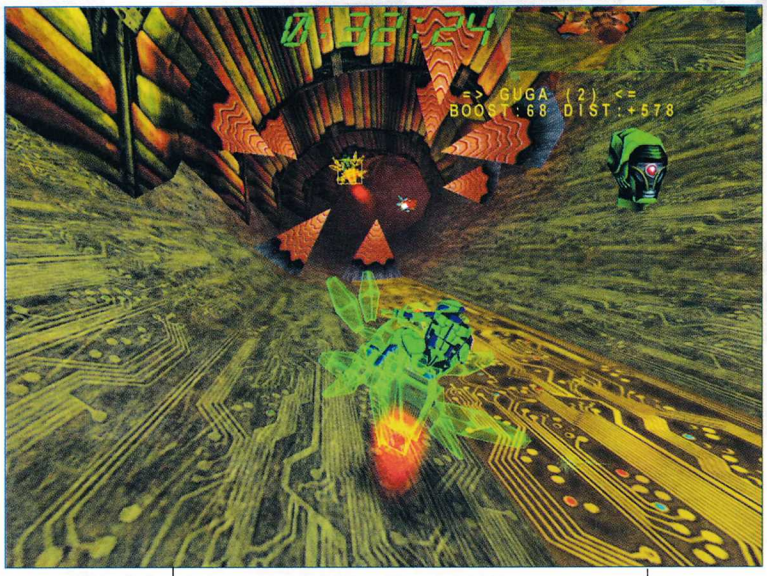
И така, пред нет-геймърите се открива уникалният шанс да си направят копие - свое собствено виртуално АЗ - из безкрайните дебри на Мрежата и така да участват в надпреварите. Самите гонитби обаче не то считайте, че настоящото произведение на изкуството не е за вас! А аз някак си ще успея да преглътна обидата, която нанасяте на труда ми, отгръщайки на следващата страница. Ако обаче благоговеете пред EA и техните серии NFS, играете до полуда TOCA и Colin McRea Rally, разучили сте до най-дребни детайли Star Wars Episode I Racer (известен също като Pod Racer), достигнали сте до ниво на върховно познание по Midtown Madness и т.н., то значи вие просто сте на точното място по точното време. И така, след тази кратка интродукция, нека се върнем към същината на въпроса. Той се нарича Millenium Racer и е



са най-важното в цялата история. Те са арена на разпалени чувства, на горчиви сълзи и бурна радост, защото победителят не само печели лелеяния достъп до Мрежата, но и слава, пари, почести - превръща се в героя на деня. Поне до следващото състезание... М-даа, хубави времена, готин живот - светът го е обърнал на хляб и зрелища. Каква радост!

Предлагам ви да не стоим безучастни отстрани, а да надникнем в тази интригуваща реалност и да видим как "братушките" са успели да визуализират бъдещето (макар че всичко е относително - сравнена с 800ят век, през който протича действието на Time Machine, ерата на тези виртуални мотори изглежда близка като идната неделя).

Твърдя, че съм човек, който е разглобил от джиткане Pod Racer, дивил съм се на шедьоври на дизайна като Ord Ibanna, Oovo IV, Grabvine Gateway и разбира се The Boonta Classic, но съм длъжен да кажа, че пистите в Millenum Racer наистина спират дъха. И това изречение е написано от маниак на всичко, свързано със Star Wars! За да бъда обективен, ще кажа, че не всички писти ще ви накарат да се заковете насред състезание и да се полюбувате на околността, но от общо единайсетте, последните пет изглеждат наистина футуристично, запленяващо и магнетично. Мога само да съжалявам, че няма включен редактор на писти!



Какво още хваща окото? Вероятно обръгналия на Quake III:Arena играч, цъкащ доста редовно на Shogo MAD, Klingon Honor Guard, Unreal... няма да се впечатли толкова от визуалното представяне на играта. Повечето от красотите могат да се видят доста често по разните видеоклипове на различни техно-изпълнители (тук става дума именно за преминания по тунел, прескачане от платформа на платформа и прочее динамични дейности), но за човека играл само NFS и TOCA, а може би малко Pod Racer, играта предлага наистина изключително количество eye candy (графики, които плакнат окото). Макар да не използва QIIIA engine-а, а по-скоро този на Speedboat Attack (пак продукт на братушки), тя обсипва взора с впечатляващ набор от ефекти. Такива са, например, изкривените повърхности, реализирани с помощта на кривите на Безие (*Може би трябва да отделя няколко думи на този метод: На Безие му хрумва гениалната мисъл, че през две точки може да минава само една права. После асоциира това и се досеща, че всъщност една крива може да се разглежда като съвкупност от много малки прави. Тогава той създава алгоритъм, с чиято помощ една крива (например органичните канали в Q3DM4) се дефинира от множество точки - респективно от прави. Колкото повече точки, толкова по-плавен завой. Извод? Учете математика - тя е в основата на всичко, вече стана въпрос за това в началото на статията. Кривите на Безие са и базата на Векторната графика. Но и за това някой друг път. А сега да продължим...*), уникалните и невиждани досега в игра форми като например зъби, стърчащи в цилиндричен тунел, които за всеобща радост са само вкаменелости и така нататък. Между другото подобни зъби имаше още в Quake2, но там това беше рядкост главно поради недостатъчната изчислителна мощ. В Millenium Racer можете да видите адски много такива елементи. А, да - има и дупки. "Е - ще кажете - дупки и в България бол, за к'во са ни в игра като тази?". Ще ви отговоря! От изкопите по нашите пътища, освен да ви отидат на кино амортисьорите друго не може да стане, докато от тези дупки излиза освен лава, пушеци, светкавици и прочее препятствия. В Millenium Racer-ските дупки може да затънете, но въпреки помпозната си ук-

раса те все пак си остават най-обикновени ямки по пътя. Сред другите красоти на играта са златните улици, по които можете да наберете шеметни скорости или прозрачните мотори (ей тази iMac мания не се знае докъде ще стигне), червените дъждове, които понякога стават сини, (зависи кой комин на Кремиковци работи и какъв нитрат лети из въздуха или пък кой е на власт в момента). Следват задължителните огледални повърхности и стигаме до розово-пембените силови полета, пазещи ви да не излетите от пистата. Един Господ знае още колко са дребните детайлчета, които ще пропусна да спомена... Мисля, че тук е мястото да вмъкна и единствената ми забележка към играта: Искам да изкажа дълбоко си възмущение от поддръжката на 3D API-та. Тя поддържа Glide и Direct3D. Но как е възможно да върви по-бавно в Glide отколкото в Direct3D на личното ми Voodoo3 3000? Явно братята руси са си оставили ръцете при Glide поддръжката, един вид като подпис: "Тук работихме ние!" Ако откриете още нещо, кажете, споделете, това ще обогати взаимния ни опит. :)

И понеже казах "кажете", та се сетих за звуците в играта. До сега не бях играл Racer, който да е озвучен както подобава. Като започнем от така любимите ми NFS серии, където колите звучаха почти идентично, а в третата, бяха по-близо до двутактов тракторен двигател и свършим със знайните и незнайни членове на рода "НЕЩО с каране", където поради орязан бюджет машините са озвучавани от хора :). Гласовете на играчите-състезатели са гласове на актьори и озвучители, които си разбират от рабо

тата и са се справили със задачата почти толкова добре, колкото тези, озвучили огретата в Warcraft2. Речникът на състезателите се конкурира с този на FPS феновете - и тук фигурират основно: crush, kill, destroy, blast, terminate, devastate, ruin, burn и прочее деструктивни глаголи. Останалите викове са силно нечленоразделни, предполагам поради закърнелостта на говорния им апарат. Всъщност, поне при мен, тези ефекти не се чуваха много-много, защото музиката дънеше с всичка сила! А тя определено заслужава да бъде издута на "max". Няма какво да гадаете, за такава игра не пасва нищо друго освен убийствено техно.

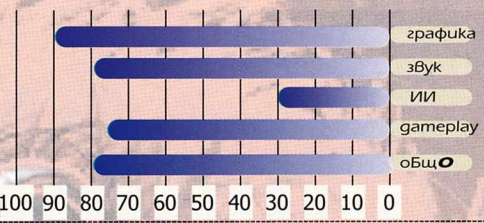
Нямам предвид най-новото парче на Джеф Милс, а нещо по-слушаемо - Chemical Brothers например. Знам, че хардкор феновете на Метрополис ще ме намразят и в червата, но sorry, тук изказвам лично мнение. (Който не е доволен да ме ругае по мейла на списанието). Макар да не е изпълнена от "Химическите братя" (както е в Wipeout3), а от някаква анонимна група, музиката пасва перфектно към писмите. Ултра-бързото техно в комбинация с убийствената графика вкарват венозно огромната доза адреналин, така нужна на всеки маниак на високите скорости. Парчетата са едва четири и тази мизерна бройка е единственият им недостатък. При задълбаване в играта, може да се стигне до фазата, в която не можете повече да ги понасяте. В този случай ви препоръчвам да си пуснете Man With No Name - Neuro Tunnel, Traci Lords - Control (Mortal Kombat), както и Addiction на DJ Ed. Гаранция, че няма да скучаете.

Е, наточихте ли се вече за игра, напира ли ентусиазъм? Не бързайте толкова - още на първата писта ще лиснат отгоре му кофа с ледена вода. Макар тя да е почти идеално крива, за ваше учудване, опонентите ви ще ви задминават, като че ли сте спрели (дори и да сте играли доста подобни игри). Мръсниците, не само че ви избутват неспортсменски от пътя, а и имат нахалството да ви показват разни пръсти в не съвсем приятни комбинации. Това наистина ядосва. Често ми се е случвало и да съм със скорост над 700, а мизерникът зад мен да ме задмине все едно че кара с 1200. А в играта теоретично, хипотетично и практически не може да се дигне повече от 1000 км/ч. Освен това гадовете или "чийтват", или разполагат с неограничено количество boost-ове. Тук, за разлика от Pod Racer, където карахте на ускорение, докато не ви прегреят двигателите, разполагате с определено количество boost единици. В Millenium Racer карате в турбо режим, докато ви свършат boost бройките. Когато те спаднат до нула, пак започват да се регенерират и така пак до 100. Разбира се, скоростта, с която се възстановяват единиците далеч не е задоволителна, но за щастие навсякъде по пистите са разпръснати нещо като boost бензиностанции. Но коя, питам аз, е най-вълнуващата функция в тази кекава игра? Ами, скаларността ѝ - отговарям също - ако позволите този израз. Забравете Pod Racer, където само на места имаше алтернативни пътища, тук само старт-финалната права е на едно ниво, иначе може да минете от всякъде, откъдето може да се мине. Самите писти са на няколко нива, като е не просто възможно, а задължително търсенето на алтернативни пътища, най-вече с оглед на спестяване на няколко безценни секунди. За капак почти навсякъде има разположени от златните зони, които ви позволяват да вдигнете до 1000км в час при включено турбо. Към забавните опции, които предлага играта са и така наречените гейм профили - файл, в който се пазят всичките конфигурации на копчета, разделителна способност и звуци. По този начин ще си спестите разправиите, когато някой е разместил всичките ви настройки. Тази опция може да намери практическо приложение най-вече в компютърните клубове, защото, едва ли на домашния ви компютър се изрежда да цъка половината махала.

Ако ви писне да се блъскате с компютърните си опоненти (главно защото много ви мачкат), може да се пробвате да поиграете с приятели. Възможностите ви далеч не могат да се нарекат неограничени, защото в общи линии се изчерпват с IPX и TCP/IP. За съвсем запалените не е предвидена вълнуващата игра по e-mail (оставаше и да беше:-), нито пък по модем, което вероятно е обуславяно от факта, че двама души едва ли могат да си правят добра игра. Теза, с която мога да поспоря, но уви никой не ми дава да си развихря свободно литературния талант.

Е, от мен толкова засега - какво да се прави, не ми отпускат повече място. Няма да завърша писанията си с извод, цитат или поука, извлечена от текста, изписан по-нагоре. Дори няма да отсъждам дали тази игра е хубава. Просто ще ви кажа, че ако имате вкус към изчанчените неща, към новото и към оригиналните идеи в игрите, то може би ще се изкефите на този нов racer. Ако обаче считате Indiana Jones and the Infernal Machine или TR4 за играта на годината, то... Абе аз ли съм толкова добър писач, че сте се обърка-ли да стигнете с четенето чак до тук или все още има някаква надежда и за вас.

Както и да е. Благодаря ви, че бяхте с мен. Nach der Werbung geht es weiter.



автор: ALEX III

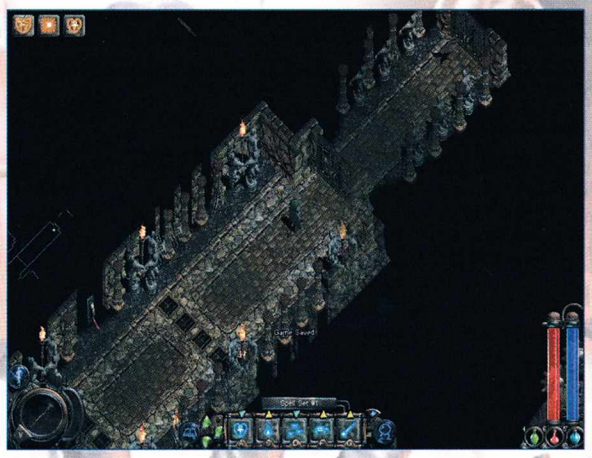
NOX

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
PentiumII-266, 64MB RAM, 4MB Video

Ако има фраза, която най-пълно да характеризира Nox, тя е: "игра, която се опитва да бъде различна". От каквато и гледна точка да оценявате отрочето на Westwood, ще се натъкнете на нетрадиционни решения от страна на дизайнерите. Само по себе си това не би било лошо, ако стремежът към оригиналност не беше подтикнал въпросните индивиди безразборно да "заемат" черти от игри от най-разнообразни жанрове.

Историята е банална. През девет измерения в десето имало свят, наречен Нокс. Там (относително) мирно съжителствали две култури - хората от юга и некромантите от север. Един хубав ден обаче (е, зависи от гледната точка), югът се оказал изправен пред избор - да се предаде пред безчетната армия на некромантите, която прекосила границата, или да се бие. Южняците били оптимистично настроени, грабнали оръжието и взели, че смачкали нашествениците. След това, воден от принципа: "дорде е мъничка змията, да й смачкаме главата", магьосникът Джандор изработил Жезъла на забравата. С негова помощ той можел да затваря душите на убитите северняци, за да не могат колегите им некроманти да ги върнат от смъртта. Повел, значи, Джандор армията си, опустошил целия север без да среща особени проблеми (когато се докопате до гореспоменатия жезъл, ще разберете за какво говоря), разрушил всичко на пътя си, но накрая започнали да го мъчат угризения. И когато намерил едно малко момиченце-некромантче, вместо да го изпрати без много шум при мама и татко, той го отнесъл в Грок Торр, и го дал на местните огрета (според речника огре е "голям човекояден Великан") да го отгледат. При това положение не би трябвало да ви учудва, че малката Хекуба (момиченцето, де) пораснала със забележими психически отклонения. Душевното й равновесие, както можем да предположим, не се възстановило когато научила за произхода си и за унищожения си народ. Дори напротив, тя се сдобила с обект, върху когото да излее гнева си и започнала да изучава изкуството на некромантите.

Междувременно южняците, силно травмирани от извършените зверства, се разделили на три фракции - бойци, които мразели всичко магическо (и най-вече хората със смешни роби и



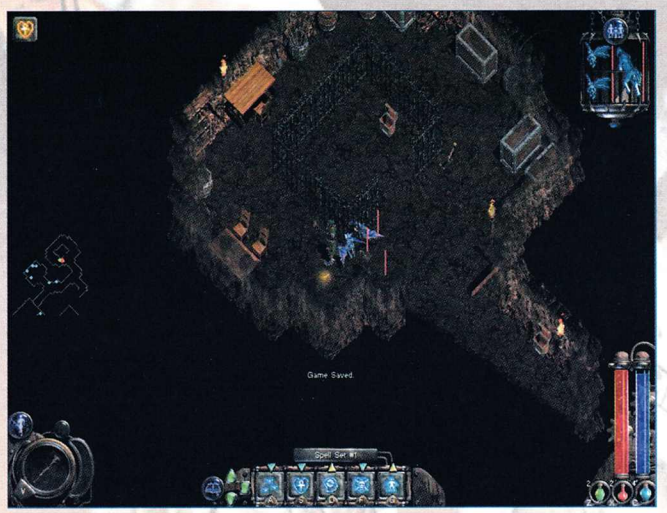
островърхи шапки със звезди по тях), магьосници, които се отдали на изучаването на магията и техниката, но ненавиждали часовете по физкултура, и заклинатели, които практикували един вид "природна магия" - имали власт над живите същества, но все пак поддържали и физическата си форма на разумно равнище. Като видял разцеплението в собствения си лагер, Джандор (в пристъп на ярост, предполагам) счупил Жезъла на забравата на четири части. Дал по една за спомен на всяка от трите фракции, а най-важната - глобусът впримчил в себе си душите на некромантите, изпратил в друга вселена.

В крайна сметка Хекуба разбрала как може лесно да победи южняците. Тя научила къде се намира глобусът (да видим сега някой досеща ли се вече къде се озовал той), и направила заклинание, за да го върне. Поради недобра техническа подготовка от нейна страна обаче, заедно с глобуса бил засмукан и Джак - обикновен американски младеж, заедно със своя телевизор. Оттук нататък нещата поемате вие. Тоест Джак.

Първото нещо, което трябва да направите, е да изберете мястото, откъдето да започнете дългия и мъчителен процес по спасяването на Нокс от Хекуба. Имате три възможности, които съответстват на трите класа герои - бойци, магьосници и заклинатели. После ще можете да покажете на играта как искате да изглеждате - наличие/отсъствие и цвят на косата, мустаците, брадата, бакенбардите, фланелката, дънките, маратонките (по разбираеми причини не можете да си махнете фланелката или дънките). По принцип всички дрехи, които обличате по-късно, трябва да променят изгледа си в зависимост от избраните от вас цветове.

Мисля, че е време за малко уточнение. Някой може да се подведе по описания от мен процес на създаване на герой, и да си помисли, че в Nox има елементи на ролева игра. На книга наистина Джак има някакви характеристики, които обаче по никакъв начин не можете да променяте... той просто си ги има, и толкоз. Когато избие достатъчно зли, той печели ниво на опит и характеристиките му се променят сами в зависимост от класа му. Вие нямате никакво влияние върху разпределянето на опита. В такъв смисъл и Tiberian Sun е ролева игра, защото единиците там имат горе-долу същите характеристики като Джак, и когато спечелят ниво на опит (станат ветерани), стават по-ефективни, което се изразява в подобряване на характеристиките им. В сравнение с Nox, например, Diablo е игра за професори.

Така и така стана дума, Nox е клонинг на Diablo. Имате герой, който безстрашно се разхожда из разни лабиринти и избива лошите. Виждате бойното поле в същата изометрична перспектива, бие се с аналогични врагове, използвате



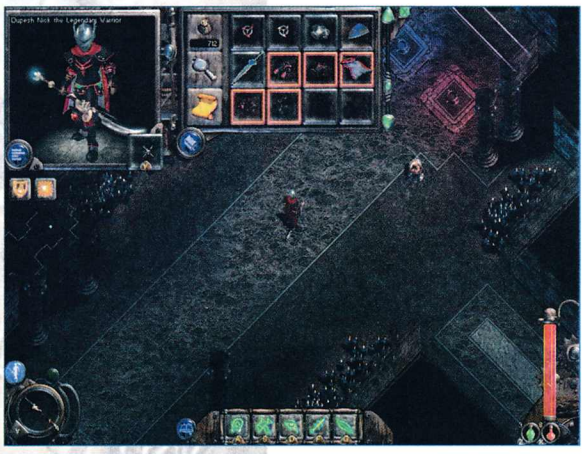
подобни оръжия и доспехи... Обаче има и много разлики. На първо място, нивата, където ще играете, не се генерират случайно, а са фиксирани. Това е свързано с начина, по който се развива историята в играта. Макар и линейна, тя е доста богата на събития, и във всяко от единадесетте нива ще има поне по една "сценка", която играта ще ви представи. Не бива да мислите, че щом нивата си остават едни и същи, не би било интересно да я изиграете повече от веднъж. Например, ако играете с магьосник, по някое време ще ви се наложи да посетите подземната крепост на бойците. Там ще ви посрещнат... хладно - в смисъл, че ще се опитат да смъкнат телесната ви температура. Ако героят ви е воин, той няма да има проблеми с колегите си, но ще трябва да го прекарате през града на магьосниците, където гостоприемството ще е реципрочно. Огнените топки, които ще се понесат към вас, ще бъдат просто израз на желанието на местните жители да ви окажат честта, която заслужавате. Nox всъщност съдържа три отделни версии на историята - за всеки клас герой по една. Макар и да се развиват на едни и същи места, те са много различни - ще трябва да изпълнявате различни задачи, ще срещате различни NPC-та, в магазините ще можете да купувате специфично оборудване, обитателите на лабиринтите дори ще са различни.

Друга характерна черта на Nox (макар и не нова за игрите изобщо), се изразява с думата TrueSight. Така Westwood са нарекли технологията си (как звучи само!) за изобразяване единствено на тази част от света, която героят ви може да види от мястото, където стои в момента. Колоните, ъглите и другите особености в структурата на помещенията ще ви пречат да виждате какво ви чака напред. Враговете ще се крият в сенките на различните препятствия за погледа ви, ще бъдат стратегически разположени зад ъгли и прозорци. Последното е особено неприятно, защото за да "погледнете" през прозорец, ще трябва съвсем да се приближите до него. Ако от другата му страна има стрелец, ще станете лесна мишена - няма да можете да отвърнете на огъня, докато не стигнете до прозореца. Ако там чака някой с ръкопашно оръжие, опитът ви да огледате съседното помещение ще завърши аналогично - приближавате се, и веднага - прас! - част от здравето ви изчезва.

По мое мнение най-голямата слабост на играта са класовете герои. Това е мястото, където стремежът към оригиналност е изиграл лоша шега на Westwood.

Най-нестандартният клас - заклинателят (Conjurer) - на пръв поглед прилича на замаскиран Rogue от Diablo - само той може да си служи с лъкове и арбалети. Силата му обаче не е в пряката физическа битка. Той може да омагьосва различни същества, които да се бият на негова страна (а по-късно и да ги "призовава", т.е. да ги създаде от нищо само със силата на волята си и с цената на определено количество мана). Той държи запазените права и за друго специално умение - способността да "призове" ходеща бомба. Можете да изберете до три различни заклинания, ефектите от които да се стоварят върху нещастника, който се окаже по-бавен от бомбата ("да се стоварят" не е просто ефектна фраза... Буквално това се случва, когато някое от заклинанията на бомбата е Юмрук на отмъщението или Метеор.)

Магьосникът изглежда стандартен - кекав, но с богат избор на заклинания... Тук обаче играта определено има проблем. По принцип обичам магьосниците, защото, независимо, че са слаби във физическо отношение, те могат (признавам - с цената на много мана, жезли, или някакъв друг "консуматив") да се справят с всяка ситуация бързо и брутално. В Nox наистина има голям асортимент от магии - може би около 50, но три четвърти от тях според мен са неприложими в каквато и да е реална ситуация. На практика магьосникът има три нападателни магии - вълшебна стрела, светкавица и огнено кълбо, както и "обърквване" - заклинание, което за кратко дезориентира враговете. Деветнайсет от всеки двайсет негови битки се решават с помощта на тези четири заклинания - "обърквame" враговете (защото ако някой от тях успее да стигне на една ръка разстояние, става лошо), и докато те се мотаят безцелно наоколо, ги избиваме с тази от нападателните магии, към която са най-податливи. Към края на играта се появява и заклинание за унищожаване на оживели мъртъвци, което също влиза в работа, макар да изглежда твърде внушително за щетите, които нанася. Останалите заклинания служат само за запълване на страниците в книгата на магьосника. Има "отблъскване", "придърпване", "телекинеза", "бързина", "забавяне", "стена", "активиране на капани", и прочие странни ефекти, които звучат добре, но се използват по веднъж - два пъти в цялата игра. Освен това магьосникът може да поставя капани - по същия начин, както заклинателят пуска ходещи бомби, само че капаните са неподвижни.



Боецът е обичайната планина от мускули и броня - силен, здрав, бърз, може да носи най-добрите доспехи и има най-богат избор на оръжия. В Nox той най-сетне използва главата си по предназначение - навежда се, засилва се срещу врага и го таранира с нея (Freeman нарича този начин на атака "овнешка главичка"). Ако улучи, лошо се пише на неприятеля. Ако пропусне обаче... "GW предупреждава: ударите с глава в стените са вредни за вашето здра

ве". Другите му умения включват вълче зрение (помага му да вижда невидими същества), лека стъпка - ходи без да активира капаните, боен вик, с който плаши по-слабохарактерните врагове, блокиране на заклинания с щита си, и поправка на екипировката. Последното е особено полезно, защото с течение на играта броните и оръжията стават все по-добри, но и по-скъпи, и изискват повече пари за поддръжката си.

Защо твърдя, че класовете не са добре измислени? Опитайте да изиграете Nox с боец, и след това с магьосник (поредността е много важна - ако опитате да играете първо с магьосник, рискувате да се откажете от играта завинаги). Воинът просто върви напред, и вражеските трупове падат с дузини в краката му. Нито магьосници, нито заклинатели, нито оживели мъртвци могат да се изпречат на пътя му. За него с пълна сила важи знаменитата забележка на Ромел, че най-доброто оръжие срещу танка е друг танк - единствено друг боец може да застане срещу воина и да се надява на победа. Магьосникът стои в другата крайност - той се крие по ъглите и използва заклинания като "объркване" или "забавяне", за да попречи на враговете си да се приближат. Местата, където трябва да се изправи срещу множество противници, са кошмар за него. Ако дори за миг изпусне от поглед някой от враговете, направи погрешно движение, или предвиди неправилно действията на неприятелите си, ще загине, а магия за възкресяване, аз поне, не открих... Приемете приятелския ми съвет - ако искате да ви остане поне един неврон, не играйте с магьосник. Най-лошото е, че отначало не личи как стоят нещата - враговете са слаби, а заклинанията - относително силни. С течение на времето срещате все по-силни врагове, а магиите си остават същите, докато накрая изпаднете до ситуацията да не можете да убиете дори един противник с целия си запас от мана. Това ми напомня за друга особеност на Nox - начинът, по който запълвате маната си. Освен с традиционните отвари (от които можете да носите само по девет), можете да използвате и кристали с мана - те светят в красив небесносин цвят. Когато застанете близо до някой от тях, маната ви се запълва, а кристалът се изтощава. В близост до такава вълшебна батерия магьосникът е силен (не на последно място, защото може да се крие зад нея), далече - отчайващо уязвим. За разлика от отварите, кристалите осигуряват потенциално безкраен източник на магическа енергия, защото запасът им се възстановява с времето. Играта със заклинател безспорно е най-интересна - както заради оригиналните му способности, така и поради разумното ниво на трудност. Когато около него се появят твърде силни противници, той може да омагьоса няколко от тях и да ги използва срещу останалите. Освен това, докато в колчана му има поне една стрела, той няма да загине. Бих оприличил арбалета му с railgun-а на Quake - нанася големи поражения, и освен това стрелите преминават през всички противници, докато не ги спре

някоя стена.

За съжаление, приликата с Quake не се изчерпва с гореспоменатото оръжие. Представете си - игра в мрежа на карта, където са пуснати на воля няколко играча с десето ниво на опит (максималното в Nox). Те владеят всички умения и заклинания за класовете, на които принадлежат, и се появяват на бойното поле без екипировка. На фиксирани места се зараждат полезни предмети - оръжия и брони. Целта - да се натрупат най-много точки от убийства на останалите играчи. На мен това ми звучи съвсем като описание на deathmatch примерно на Quake или Heretic, само дето действието се развива в изометрична перспектива. Няма случайно генерирани нива като на Diablo, няма кооперативна игра. За сметка на това са добавени типични за Quake & Co режими, подобни на отборен deathmatch, capture the flag и domination. Как ви се струва? Играта представлява безкрайно дебнене, криене в сенките и надничане през прозорците, защото елементът на изненадата обикновено предрешава изхода на битката. Често се случва някой да умре без изобщо да разбере от какво - ходеща бомба, капан, "овнешка главичка"...

Интерфейсът на играта е относително удобен. Ще ви трябва известно време, за да свикнете с него, а това е доста важно, защото често животът на героя ви зависи от позицията на курсора или от посоката, накъдето е обърнат. В това отношение Nox действително е оригинален - не ми е известна друга игра от типа на Diablo, в която да има jump and run елементи.

Аспектът, в който Nox безспорно блести, е графиката. Съществата, които населяват лабиринтите, изглеждат доста убедително (да кажа, че изглеждат добре, би било лъжа... Смятате ли, че тази дума е уместна примерно за зомби в напреднала фаза на разложение?). Предметите се разпадат по много красив начин, когато ги разбиете. От екрана буквално извират ефекти - цветни светлини, отровни облаци, мълнии, пламъци, силови полета, експлозии - тук програмистите са вложили много фантазия и голямо умение (не забравяйте, че играта не използва 3D ускорител).

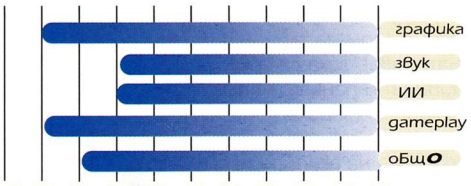
Звуците също са подходящо подбрани и са информативни - само по тях можете да определите какво заклинание е било направено, какъв вид капан ви очаква в следващата стая, или къде наблизо има магьосник, който възстановява маната си до някой от сините кристали. Това, комбинирано с прекрасната графика, придава на Nox дълбочина и чувство за реалност - черти, за които Diablo и Darkstone могат само да мечтаят.

Заключението? Без да е нещо изключително, през повечето време Nox е

приятна и отморяваща игра. Ако харесвате Diablo, мисля, че си струва да я изиграете. Дори само заради графиката си заслужава да я видите. Ако пък си падате по подлостите, опитайте играта в мрежа - със сигурност ще ви хареса. Ако търсите в Nox играта, която ще детронира Diablo, трябва да ви разочаровам... Мисля, че трябва да изчакате Diablo II.

автор: SNAKE

SWAT 3



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Celeron 300, 64MB RAM, 8MB VideoCard
OpenGL/Direct3D/Glide

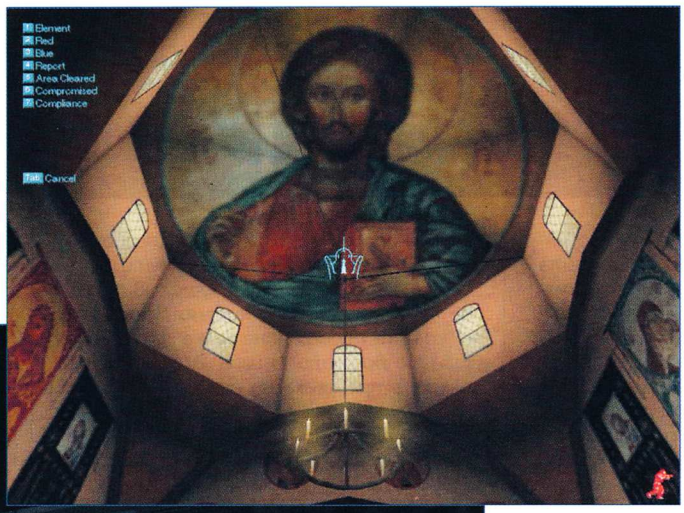
Когато разбрах, че на мен се пада съмнителната чест да ви представя седмата част на поредицата Police Quest (мутирала от чистокръвен куест в една от най-лошите реалновремеви стратегии, които съм играл, а сега и в 3D екшън с тактически елементи) не бях особено очарован от идеята. Освен страховитата сянка на SWAT 2, която рисуваше странни, демонични изображения по лъскавата повърхност на повереното ми CD, геймърската ми душа бе затормозена и от честите сравнения с игри като Hidden & Dangerous, Rainbow 6 и Spec Ops, които ми показаха, че от кръстоската между стратегия и 3D екшън в най-добрия случай може да се роди нещо уродливо, малоумно и недоносено. Можете да си представите каква беше изненадата ми когато на мониторът ми наместо поредният мутант, жертва на безкрайните кръвосмешения в игралната индустрия, се появи едно съвсем здраво, че и доста чаровно бебе. Е, малко недохраненичко се оказа милото, но за това след малко. SWAT не е шедьовър, трудничко ми е дори да го даря с определение като "много добър", но със сигурност мога да ви кажа, че той не заслужава негативното отношение и пренебрежението, с които като гледам се сблъсква в Мати Българии. И понеже май се явявам негов имидж-мейкър сега ще се погрижа да пооправя нещата.

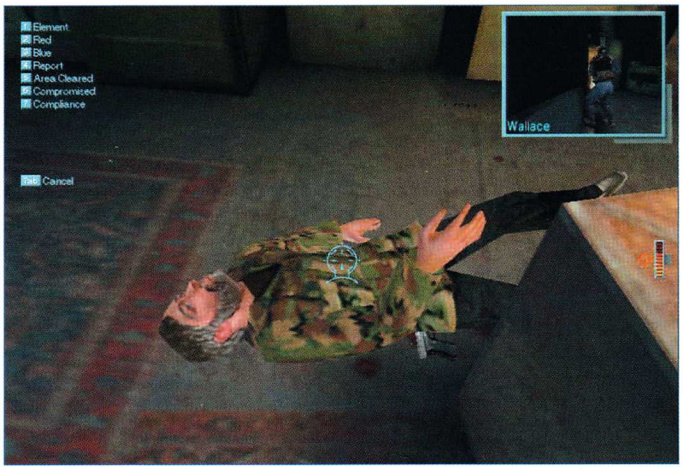
Абревиатурата SWAT идва от special weapons and tactics team, т.е. един вид отряд за бързо реагиране в кризисни ситуации - в случая - към Лос Анджелиската полиция. Действието на играта е ситуирано в близкото бъдеще, като май основната цел на този ход е да се избегне използването на имената на реални политически лидери и прочее известни личности (защото надяването на чифт белезници на руския президент Игор Н'ам-кой-си може да предизвика само бегла усмивка, докато подобно действие върху сбирщина от текстури, носещи името и физиономията на Борята Елцин може като нищо да доведе до някое скандалче). А срещите ви с каймака на обществото никак няма да са редки, защото както скоро ще разберете, SWAT-аджиите не ги викат при улични сбивания или обири в бакалии. След кратко, патриотично интро ще ви се даде възможност да си създадете герой, като си харесате някоя от мутрите (на които между нас казано доста по би им отивало да стискат дъска с номерче и да се усмихват в профил и анфас, но щом от Sierra са казали, че спец полицаите в технио край изглеждат така съм принуден да им повярвам), да си я кръстите и да й подберете отряд от четирима подчинени. Тази част от играта изглежда свързана с адски много четене (автобиографии, професионални характеристики и прочее глупости), но още тук се забелязва онова огромно преимущество, което заблестява с пълната си сила на първия брифинг и което моментално удря в земята всичките преждеспоменати екшъни с тактически елементи. SWAT 3 е игра, в която ако искаш можеш да се задълбочиш много сериозно, да се почувстваш като истински полицай, заровен до уши в папки с досиета и информация от местопрестъплението, исторически данни, протоколи и правни положения. Само, че SWAT 3 не е игра, която те *принуждава* да го правиш. Можеш да си я превъртиш като пич и само като хвърляш по един бегъл поглед на актуалните mission objectives и на въоръжението на екипа си и това в никаква степен няма да намали шансовете ти за успех или удоволствието от полицейската симулация. Палци горе за сиераджиите, оставили ми изконното право на избор. Може би някои ще се опитат да ме опровергаят с твърдението, че подобен несериозен подход занижава тактическия елемент и сигурно бъдат прави, но доколкото разглежданото заглавие е shooter със стратегически елементи, а не стратегия с елементи на shooter, аз лично съм по-загрижен за качеството на shooter-а.

И така, след като приключите с формалностите е време да откликнете на повикът на дълга. Първата ви мисия е повече от елементарна и има за явно има за цел да ви помогне да привикнете с малко нетипичния за екшън от този тип интерфейс. Изключително важно е да се научите овреме да контактувате с четиримата си подчинени и с щаб квартирата и ще се опитам да ви реша потенциалните проблеми в тази насока, като ви предложа подробен списък с командите и заповедите към края на статията си. Иначе инвентарът ви е постоянен, а арсеналът ви се състои от четири пушкала (плюс пистолет), като за всяка мисия ще трябва да си избирате само едно от тях и да си пуцате с него до края й. Честно казано не особено умният ви рецензент откри, че има въз

можност да си сменя пушкалото чак към осмата мисия, което трябва да ви говори, че не е от кой знае какво значение с какво точно громите вразите стига да не забравяте, че тук мунициите свършват реалистично бързо, презареждането е реалистично бавно, животецът ви свършва след реалистично малко оловни попадения в униформения ви задник, а липсата на save опция по време на мисия е... ами - реалистично подла.

Действието ще ви разходи из различни реални локации (идея която моя милост приема с отворени обятия, защото ми писна де що е шуутър рано или късно да ме набутва в извънземни светове, космически кораби/станции или мрачни крепости) като частни домове, супермаркети, църкви, летища, хотели, барове, ТВ-студия, строежи и пр. и пр. Термините "реализъм" и "детайлност" са издигнати до нови и неподозирани висоти от екипа на Sierra. Всяко едно от местата, в които ще нахлуете, за да сразите гадовете, застрашаващи мира и свободата на американските граждани (боже, това аз ли го написах?!) е изпипано до най-малките подробности - като се започне от недочетените книги, оставени разтворени на нощните шкафчета, мине се през разхвърляните дрехи и завивки в спалните и се стигне до грозноватите детски рисунки с надслови от сорта на "Ас, мамъ и тати", залепени със скоч над бюрата в офисите. Освен, че радват окото (графиката, както би трябвало да се вижда и от скрийновете е наистина много добра) тези детайли създават неповторима атмосфера и дават на играча реалния шанс да повярва - стига да поиска - че онова на монитора му е реално и че той наистина е отговорен за живота на хората, които са чели тези книги, които са лепили тези рисунки и са им се радвали през дългите часове на работния ден. Тогава започваш да внимаваш къде стреляш и в сърцето ти бавно се разгаря ярост към престъпниците, разкъсали хомогенната нишка на ежедневието и превърнали домове и работни места в оплискани с кръв бойни полета. Някъде по това време писъкът отекнал из пустия коридор те кара да забравиш за предпазливостта и за крехкостта на дигиталното си аз и да се втурнеш в посоката, от която е дошъл не просто, защото не искаш да имаш "смърт на цивилен' в mission outcome-а. А това значи, че създателите на SWAT 3 са постигнали целта си. Атмосферата на играта наистина е неповторима и, в случай, че още не сте разбрали, е по-близка до тази на Thief отколкото до тези на стандартните 3D екшъни с полицейски привкус като Sin, Urban Chaos или Soldier Of Fortune. Очакват ви внимателно промъкване, призрачната светлина на фенерчета, вързваща се в заплашителния мрак, само за да го направи да изглежда по-пълтен, стряскащи срещи с враговете, при които от значение е единствено бързината на рефлексите ви и здравината на нервите ви, дваж по-стряскащи срещи с цивилни, при които трябва да подтиснете чувството си за самосъхранение и да не откривате огън при първото раздвижване на сенките. Абсолютен купон, невероятна симулация на истинска полицейска работа. Резонният въпрос, който очаквам с нетърпение точно в този момент, за да мога да направя плавен и елегантен преход към частта от статията посветена на критиките е: "Защо тогава ни разправяш, че играта не била много хубава, бре?" Ами защото не е, скъпи читатели. В преждеспоменатата плътна атмосфера има три огромни пукнатини, през които може да изтече цялото удоволствие на всеки по-претенциозен геймър. Първо екшънът, за който вече ви казах, че съм много загрижен е дърварски. Притокът на адреналин, предизвикан от промъкването из непознатите интериори секва моментално щом се стигне до истинска престрелка. Доста по-приятно е да гледаш как хората от екипа ти се бият с лошите, отколкото сам да се включиш в боя. За негативното ми отношение към този доста важен аспект от играта спомагат както лошото ниво на изкуствения интелект (което често превръща съюзниците ви във ваши най-големи врагове и подтиква и бандитите и цивилните към абсолютно неадекватни в съответната ситуация действия) така и почти пълната липса на интерактивност (куршумите ви оставят дупки в стените, можете да отваряте врати и да палите лампи - толкоз), която кара адски реалистичните интериори да заизглеждат адски *нереалистично* след като оловната агресия ги остави абсолютно непокътнати. Липсата на кървища и насилие пък е направо досадна. Последното ме изненада искрено чак след като установих, че играта е оценена с рейтинг М, 17+. Ако безкръвността беше компромис в името на хлапетата, които също искат да си поиграят на ченгета, бих бил по-склонен да разбера сиераджиите, но при сегашното положение на нещата съм истински изненадан, защо обилно полятата с кръв полицейска работа е представена по този странно стерилен начин. Втората ми критика е към еднообразието на мисиите. Направо е отчайващо. В по-голямата част от играта всичко е сведено до освобождаване на заложници и изтребване (пардон - обезвреждане) на лошите, което ме принуди да не надвишавам дозата от по три мисии на ден, за да не намразя SWAT-а. Искам преследване на сериен убиееец. Искам Ханибал Лектъъър. Подсмрък! Явно ще трябва да чакаме SWAT 4, за да ви

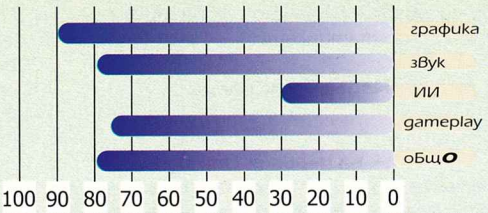




дим и други аспекти от несъмнено интересната полицейска работа. Третата пукнатина, която май се явява най-голяма и неприятна, защото е пряко свързана с цената, която плащате за забавлението си и по-точно цената в долари на единица игрално време, е краткостта на играта. Всяка една от шестнадесетте мисии на ниво на трудност easy (знам, че съм страхливец, няма нужда да ми го напомняте) може да се изиграе за не повече от петнадесет минути. Липсата на save и евентуалното завишаване на трудността, свързано с по-честа нужда от преиграване може да увеличи тройно времето за игра. Ако ли пък играете с превръзка на едното око и управлявате с левия си крак може и да го учетворите, но според мен това са твърде крайни мерки, а горчивата истина е, че SWAT 3 без особени усилия може да бъде превъртян за един ден.

Това е. Както вече ви казах аз лично се изкефих, но както също съм ви казвал - на мен игрите ми ги носят безплатно. А докато ви оставя да разсъждавате над потенциалната си инвестиция ще взема най-сетне да се погрижа за тези от вас, които вече са я направили и да им предоставя обещаните полезнинки.

Командите.
Списъкът със заповедите, които можете да давате на подчинените си се извиква и прибира с клавиша **"T"**,а от правилното им използване зависи както успехът на мисията (защото, ако и първите нива да могат да бъдат минати на принципа "Аз съм Рамбо, бе, к'ви ста вий чет'римата дет' ми са мотате из краката" то с напредването в играта без аверите си сте за никъде), така и рейтингът ви в края й (който спада възмутително активно, ако ръсите простотии от сорта на "Обектът е мъртъв", когато курсорът ви се намира върху очевидно шаващ индивид). Само имайте в предвид, че въпросният списък с команди се променя в зависимост от това към какво е насочен мерникът ви, а възможните в дадения случай такива са осветени. И така:
С **Element** се обръщате към целия си екип, а с **Red/ Blue** към двете ченгета със съответния цвят на визьорите. Оттук насетне се появяват следните опции:
Breach, Bang & Clear - командата се появява, когато мерникът ви сочи затворена врата. Вашите хора ще я разбият, ще хвърлят вътре заслепяваща граната (flashbang) и ще прочистят съответното помещение.
Bang & Clear - същото като по-горе, появява се когато мерникът сочи отворена врата.
Breach, Bang & Make entry - разбиването и flashbang-а са ясни, разликата е, че подопечните ви куки ще прочистят само региона около вратата, а не цялото помещение.
Breach & Clear - влизат и трепат, както би трябвало да сте се досетили
Move & Clear - командата се появява, когато мерникът ви сочи коридор. Вашите хора ще го прочистят и ще спрат щом стигнат до края му.
Search - командата се появява, когато мерникът ви сочи където и да е в помещението, стига да не е фиксиран върху врата. Оттук ще се появи нов списък с команди, чрез който да окажете посоката на търсенето.
Cover - появява се, когато мерникът ви е насочен към специфична локация, заподозрян, цивилен или заложник. Ваш'те ще го/я охраняват.
Fall in - командата е достъпна по всяко време и ще накара съответния екип да ви следва по петите, докато не му окажете друго.
Deploy - извиква нов списък с команди, от който трябва да подберете, какво искате да използват хората ви - Lightstick (сигнална светлинка), Flashbang (заслепяваща граната), G2 gas (кашлицопредизвикващ газ), C2 (експлозив) или Shotgun (пушка), като последните две служат за разбиване на врати и мерникът ви съответно трябва да сочи такава.
Disable - заповядва на някой от хората ви да обезвреди устройството, сочено от мерника.
Restrain - заповядва на някои от хората ви да сложи белезници на лицето, към което е насочен мерникът ви (и гледайте въпросното лице наистина да е хвърлило оръжието си и да се е предало иначе рейтингът ви ще страда)
Stack - появява се когато мерникът ви сочи врата, отворена или затворена. Тази команда ще накара хората ви да се подредят край нея и да се приготвят за влизане или за посрещане на излизащите.
Try door - ясно е, кара куките да проверят дали съответната врата е заключена, ако не е я отварят.
Pick lock - това пък кара куките ви да отключат дадена врата по културния начин - със шперц.
Mirror - мерникът ви трябва да сочи врата, край която ваш,те вече са се stack-нали. С това ще ги накарате да приберат пушките си и да извадят пръчката с огледалцето за оглед на терена. Излишна команда с други думи.
Report - това е свръзката ви със щаба. Тази команда ще извика следния списък:
Down - сочи, че индивидът, към който е насочен мерникът ви е ранен.
Evacuate - сочи, че индивидът, към който е насочен мерникът ви трябва да бъде евакуиран.
Neutralized - сочи, че индивидът, към който е насочен мерникът ви е D.O.A (dead on arrival) т.е. мъртъв.
Contact - рапортувате за осъществен визуален контакт с индивида сочен от курсора.
Mission complete - е, ясно трябва да ви е. В случай, че още не сте изпълнили всичките си задачи ще ви бъде зададен въпрос дали искате да се оттеглите въпреки това и съответно да се сблъскате с надписа "mission failed"
Има още три команди, достъпни по всяко време:
Area cleared - указва на екипа ви, че зоната е прочистена от врази;
Compromised - екипът преминава в dynamic mode;
Compliance - казвате "Горе ръцете, на колене" и прочее полицейски глупости. Хубаво е докато си ги дрънкате курсорът ви все пак да е насочен към някого.
Още съвети:
- За да освободите някой цивилен трябва да се обадите в щаба да го евакуират (вж. по-горе), но преди това трябва да го secure-нете т.е. да му щракнете белезници. (F8)
- Зелената светлинка, хвърлена от вашите хора пред някоя врата означава, че помещението зад нея е проверено и прочистено от лошковци.
- Пак повтарям - ако играете за по-висок имидж, внимавайте да не давате идиотски заповеди. Ако не сте сигурни в някоя работа по добре си я свършете сам, за да не изръсите някоя глупост.
- Онова прилично на клещи съоръжение в инвентара ви (F7) е както шперц така и устройство за обезвреждане на к'во-ли-не (включе ракетни установки земя-въздух).
- Ако мразите американския патриотизъм и ви се повръща от развети знамена с чертички и звездички, пред които прехвърчат бели гълъбчета си пригответе две-три найлонови торбички преди да стигнете до outro- то. Приятелски съвет.



автор: SNAKE

THE SIMS

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Celeron-300, 64MB RAM, 8MB Video

Помощ! Помогнете ми, бе хора! Не издържам повече! Оня идиот, който е закупил срещу миризливите осем долара пиратското правото да контролира живота ми е на път да ме умори. Нещата не изглеждаха чак толкова лоши, когато ми купи къща и ми я мебелира, изхарчвайки половината ми спестявания за боклуци. В смисъл - лоши си бяха, но не ми се виждаха чак толкова трагични. Какъв наивник съм бил. Трябваше да се досетя с що за изверг си имам работа още щом видях в огледалото си брадатата и рошава физиономия, която ми беше избрал, но си помислих, че просто избива комплексите си на мой гръб. Глупости. Опитва се да ме убие! Не знам защо ме мрази толкова. Вярно е, че от Максис са ме направили малко тъпичък и бавно загрявам, но това не е повод някой да се гаври така с нещастната ми виртуална личност. Признавам, че на моменти предавах доверието му, но кажете ми не е ли малко жестоко да ме заключи вкъщи, да ми продаде тоалетната чиния и да ми гледа сеира? Само защото съм отишъл по голяма нужда баш по средата на активната свалка със съседката, която той ми е организирал и нещата са се разсъхнали. Ами ходеше ми се, пък! Да не съм аз виновен, че програмистите са ме принудили да се подчинявам на инстинктите си. Защо, Господи? Да. Добре, признавам си, че ме уволняват трети път за тази седмица, защото все пропускам да отида на работа, но той... той... Изрод! Принуди ме да взривя газовата си печка и след като не успя да ме убие сега се опитва... кара ме... с един от съседите... Иска да види дали може да ме направи педаааааааал! Хлип! Ето го! Пак идва! Помогнете миииииииии!!!!!!!...

Хм! Виждам, че вече сте се запознали с виртуалното ми Аз. Или поне с това, което би трябвало да бъде то, ако в презентациите на The Sims имаше малко повече истина. Но нека да караме по ред, за да може и вие да разберете какво доведе до разрива в отношенията ми със сима Бакалов и за какво става дума в новата стратегия на Maxis.

Последната, както би трябвало вече да сте прочели в заглавието на настоящите писания, не се зове Sim City 4000 и следователно не е поредната градоустройствена симулация, а такава на реален живот. Да, именно. Тамагочи, извървяло докрай еволюционния си път и превърнало се в Тамагочи Сапиенс. Идеята сама по себе си е доста хитра и иновативна и ако беше реализирана като хората, играта като нищо можеше да удари заветната стотица в графата total и да влезе в златния геймърски фонд под мощните звуци на фанфари. За момента обаче, най-малкото, което дели The Sims от тази висша чест, са няколкото сериозни patch-а, а това което докара на играта сравнително високата ми оценка, определено не са нещата, предвидени от производителите.

Но нека наистина да караме поред:

Играта започва почти като RPG, което не е особено изненадващо при положение, че трябва да си създадете изчадие по свой образ и подобие. След като приключите с избора на пол, възраст, раса и кръстите вашето симче (не правете моята грешка и не давайте на изрода своето име, за да избегнете неудобството при изказвания от сорта на "Бакалов, ша ти правя главата на стъпки, гад миризлива", които признайте, звучат кофти в ушите на съседите) ще трябва да разпределите определен брой точки между отделните характеристики на характера му, сред които "доброта", "контактност", "трудова активност", "чистота" и прочее миролюбиви глупости. Ако искате симът съвсем да прилича на вас можете да укажете зодията си и на база на нея, компютърът ще разпредели съответните точки. Всъщност астрологическият елемент играе доста важна роля в играта, тъй че е хубаво да се съобразявате с него дори и да не вярвате на подобни глупости в реалния живот. Следващата стъпка е свързана със закупуването на една от няколкото предоставени къщи, както и евентуалното ѝ мебелиране, предекориране и достройване (все опции, които са на ваше разположение през цялата игра, така че не се изсилвайте много във финансово отношение). Сега не ви остава нищо друго освен да пренесете тържествено симчето си през прага и да започнете да му гледате сеира, изключвайки тържествено паузата. Очаква го намиране на работа, сприятеляване/ скарване със съседите, от едно до няколко влюбвания и хилядите проблеми свързани с тях, сватби, правене/ осиновяване на деца, повишения и уволнения, радостни еуфории и депресии, трудни забогатявания и стремителни обедняванія и още и още... Междувременно вашият герой ще се занимава с обичайните си ежедневни дейности, сред които спане и ядене, сра... ъъъ... сравнително често ходене до тоалетната, къпане, чистене, миене на зъби и чинии, четене на вестници и гледане на телевизия, чукане (когато няма ток) и звънене (когато има), гасене на пожари, борби с крадци и още хиляди неща, за които не мога да се сетя в момента, ама ги има. И понеже така или иначе съм започнал с похвалите ще взема да ги систематизирам и да

ви ги обявя официално, че да ми е по-прегледна статийката.

Надървени палци

Тук на първо място идва прекрасната графика. Предварително ви предупреждавам, че от скрийновете не можете да доловите дори една десета от нейната прелест. Всичко е разработено в такива подробности и детайли, че ти иде да запрегръщаш пичовете от Maxis. Движенията на симовете са просто съвършени, поне за досегашните стандарти. Такъв реализъм, ей Богу, аз досега не бях виждал дори и в разните му шуутъри с прехвалените им скелетни анимация и моушън кепчъринги. Това тук е шедьовър, братя! Просто трябва да видите как човечето си режа салата или мие чиниите, как танцува или целува, как се поти на гладиатора или чете вестник, спокойно приседнало в любимото си кресло. Няма да забележите нито едно излишно или фалшиво изглеждащо мръдване на монитора си.

На второ идва абсолютно уникалното музикално оформление. В началото играта е озвучена от някаква глупава и досадна мелодийка, но нещата рязко се променят след като си купите първия касетофон. Заедно с него идват поне шест различни вида музика, която можете да си пускате (рок, диско, кънтри, поп и пр.), а песните предвидени за всеки отделен стил са доволно много и няма опасност скоро да ги научите наизуст. Е, няма индъстриъл, блек и дуум, но това не омаловажава гениалността на идеята.

Следва наистина огромната свобода на действие, която се разкрива пред вас. В това отношение The Sims е съчетала в себе си поне четири игри, като всяка една от тях спокойно би могла да бъде пусната на пазара самостоятелно и при това да се продава доста добре. Първата мини-игра съвсем закономерно е свързана с ежедневните нужди на симчето, сред които присъства и потребността от контакти с други симчета. Втората разглежда професионалната кариера на вашия персонален Рокфелер (работа ще си намерите от съответната страница във вестника, който получавате всеки ден) като заветната, но напълно изпълнима цел е да получите надница по-голяма от брутния ни външен дълг. Третата мини-игрица е за всички фенове на градската сим поредица. В нея трябва да се грижите за благоустройството на виртуалния си дом, като се започне от тапети и тапицерия на мебелите, мине се през закупуването на техника от всякакъв вид и калибър и се стигне до надстройки и пристройки, подбор на керемиди и форма на покрива и глезотии като колонади, плувни басейни с олимпийски размери или пък засаждането на персонална борова горичка. Играта е в режим на пауза докато правите всички тези работи и в момента, в който се сдобиете с достатъчно пари, за да си ги позволите можете да прекарате часове, играейки си на архитект.

Не знам за вас, но в критичната ми душица, която по принцип е крайно пренебрежителна към всяка игра, в чиято рецензия не фигурира думата "арсенал", всички гореизброени хубосии успяха да добутат оценката на играта до около 70%. Тъй че, скъпи читатели, шапки долу - пригответе се да посрещнете четвъртия том от тази четирилогия, който самосиндикално успя да заработи на The Sims още 15% и да ме превърне във фен на играта. Четвъртата игра в играта. Възможността за импровизация. Тук дръпвате един хубав сейв, за да не си окепазите постигнатото в сериозната игра и отпочвате гаврата с вашия сим. Едно мое приятелче (Гепи, Васе!), например, е успяло да направи гадинката си "егати якото копеле" и да набие половината махала, като в момента дебне пожарникаря и вестникарчето, които все му се изпльзват. Същият ме открехна, че можеш да накараш сима си да обърне резбата. Когато споделих последното с многоуважавания ми колега Don Repipo, той каза, че моментално ще си набави играта, за да провери как стоят нещата с децата и домашните животни. Симът ви пада от изтощение и заспива на пода, ако в къщата няма легло. Това извиква закономерния въпрос какво ще се случи, ако в къщата няма кенеф. Какво ли пък ще стане, ако докато някой от милите ми съседи е в банята включа на пауза и да зазидам вратата? А, тази газова печка изглежда крайно взривоопасна. Ще си купя три за по-сигурно.

За това ви говорех в началото, когато стана дума, че истинската сила на The Sims май не е там където са предвиждали производителите. Което не й пречи да е адски забавна игра. Или поне доста забавна. Нека най-сетне да ви открехна защо започнах тази рецензия с оплаквания и да ви представя немалките гафове на Максис.

Омекнали палци

Изкуственият интелект, о, този всемогъщ изкуствен интелект. Според фантастите от шейсетте и седемдесетте години по улиците вече трябваше да щъкат роботи, а ние още една игра не можем да изпипаме като хората. Симът ви е малоумен! Аз си мислех, че мога спокойно да си пия сутрешното кафе в компанията на виртуалния Сашко, наблюдавайки действията му. Дръжки! Ръката ви не трябва да изпуска мишката нито за миг, в противен случай къщата ви ще се зарине с боклук (по този параграф - наемете си домашна помощница при първа възможност иначе нещата наистина излизат извън контрол), цветята ще изсъхнат, тъпанарът ще бъде уволнен, 'щот няма да се сети да отиде на работа, съседите ще го намразят, защото няма да им се обади дори да е много самотен и в най-общи линии ще стои денонощно пред хладилника или в кенефа. Абсолютен ад. Нещата нямаше да са чак толкова лоши, ако поне след като му зададете някоя команда сима я изпълни адекватно. Напълно изключвам дивотии от сорта на това, че кретенът прави пожар веднъж на три готвения, ако няма умението cooking поне на три (и аз мога да варя само яйца, ама не правя такива мизерии). Говоря за съвсем обикновени команди от сорта на направи комплимент на съседката, които често пъти завършват в банята или тоалетната, защото точно когато край главата на дамата са започнали да пърхат сърчица вашият човек е решил, че е мръсен или му се пикае и романтиката - нормално - се губи.

Към това добавете и горчивия факт, че The Sims в крайна сметка май се оказва симулация на къщата, а не на създаденото от вас човече. Става дума за това, че вие през цялото време гледате на монитора си въпросната постройка. Когато симчето отива на работа то просто се качва на колата, дошла да го вземе, и си заминава, а вие продължавате да си гледате къщата, докато проклетникът се сети да се върне. Не успях да открия и начин да ходите на гости на съседите си, което е крайно тъпо, защото те ви канят от време на време.

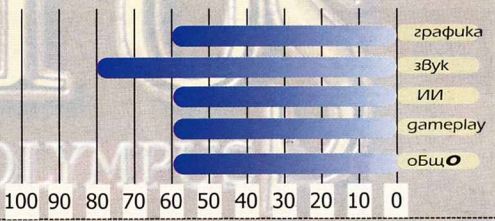
А, като казах "време". Това е най-извратеният аспект от играта. Времето в света на симовете тече с умопомрачителна скорост и някоя съвсем обикновена работа като правенето на кафе и изпиването му отнема повече от два часа, а за прочитането на вестник трябват към 3-4. Като имате в предвид, че почти половината ви ден минава в службата, а трябва и да се спи, излиза, че нямате време почти за нищо. Именно за това ви казах, че домашната помощница е направо задължителна, ако не искате да си убивате всеки втори ден в чистене.

Равносметката

Ами в случай, че не съм бил достатъчно ясен ще повторя, че The Sims е уникална игра най-малкото заради факта, че можете да я преиграваме практически безкрайно и всеки път ще разкривате нещо ново. А това в днешно време е страшно рядко явление. Толкова от мен. Ще приключвам, защото обещах на Groove да му оставя местенце, за да ви каже и той мнението си за продукта на Maxis, който успя да разбуни духовете в редакцията ни и да ни накара да си споделяме взаимно простотиите на подопечните си симове.

Groove's P.S. Змийското многословие, което се изсипа върху главите ви в тези няколко странички, ми остави няколко мизерни реда за допълнения. Затова и ще бъда пределно кратък. The Sims е уникален. Той е в състояние да те залепи монитора за няколко дни и да градиш кариерата и живота на твоя сим в практически безбройни комбинации. Например можеш да го доведеш до пълна мизерия и оттам бавно да изплуваш нагоре. От друга страна The Sims има не малко проблеми. Първият от тях е времето - за него колегата вече писа, но аз ще ви дам някой друг пример: Операция

изхвърляне на боклук - половин час; ставане, ходене до тоалетна, душ и хранене - около 2 часа/2 часа и половина ... трябва ли да продължавам. Секс можете да правите с половинката си едва след като сте се оженили, а това изисква много странна конфигурация на звездите във Ваша полза. Крадците ви посещават обезпокоително често и след като се събуждате около 15-20 минути, явно е че скъпата аудио-техника закупена едва вчера вече е само в предишния ви сейв (който между другото е само един). Единственото противодействие са алармените системи. За да напреднете в кариерата, трябва да имате точно определени показатели. В някои случаи те са меко казано нелогични. Например, за да от един момент нататък ви трябват 2-ма семейни приятели, за да получите повишение. Всичко е ОК, ако работите като журналист, но ако сте най-обикновен престъпник - за какво, по дяволите, са ви тези приятели? Което не пречи на The Sims да ви яде редовно по 3-4 часа от времето за сън.



автор: WHISPER

INVICTUS

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Pentium 233, 32MB RAM, 3D Videocard

Бога ми, не знам от кога не ми се е случвало да изпитвам толкова раздвоени чувства относно игра. Не съм си и представял, че Invictus ще може едновременно да ме държи залепен за екрана и в същото време да ме кара да бъскам по клавиатурата в безсилен гняв, което в крайна сметка се отразява на душевния мир на котката ми . (Сега като се замисля май са прави тези, дето твърдят, че домашните любимци са като попивателни за натрупаната отрицателна енергия у човек. Моят сиамец е прекрасен потвърждение на тази мисъл.) Момчетата от Quicksilver са или най-гениалните, или най-малоумните пичове в света. Е, налице е и възможността Зевс да им е помогнал, като е напътствал умовете и ръцете им при създаването на тази толкова ефектната смес между некадърност и увлекателност. Който е чел предния брой на списанието знае каква е историята на играта. Ще я преразкажа с няколко думи, за да не нарушавам целостта на статията. В дъното на цялата работа е един облог между Атина и Посейдон. Богът на морето надменно заявява, че никой смъртен не може да се изправи срещу него, докато войнствената богиня още по-надменно му казва, че с нейна помощ това е напълно възможно. Сладурчетата се хващат на бас, а както можете да предположите залогът е съдбата на човечеството.

Играчът (т.е. Вие) сте смъртният, който да трябва да се справи с трите предизвикателства на Посейдон. Самоувереността на морския бог е толкова голяма, че той дори ви позволява да си изберете помощници, при това измежду най-великите герои от древността. В началото на играта можете да вземете двама от тях, а с развитието на играта още двама ще се присъединят към армията ви. Десет легендарни бойци са на ваше разположение - Херкулес, Ахил, Кадъм, Персей, Орион, Електра, Арахна, Иполита, Аталанта и Икар. От това на кой от тях ще се спрете до голяма степен зависи как ще протече играта ви. Всеки един от героите си има специални умения и способности, които облагодетелстват всички или определени род войски от армията ви. Така например Орион, бидейки най-добрия стрелец в гръцката митология, дава доста големи бонуси на всички групирани с него стрелци. А Ахил - непобедимия герой от Троянската война - покачва защитните показатели на всички бойци от войската ви, без значение от вида им. Освен тези бонификаци, всеки герой притежава специална сила, характерна и свързана с легендата за него. Орион може да изпрати дъжд от стрели върху враговете си, Електра пък е в състояние да ги "електрифицира" с мощна светкавица, Херкулес предизвиква силно земетресение, Персей временно превръща противниците си в каменни статуи и т.н. Тази сила се плаща с така наречените "божествени точки", които се натрупват с течение на времето или чрез намиране на определени артефакти. Божествените точки са общи за групата ви, така че трябва да преценявате кой от героите да използва специалното си умение и кога.

Както предполагам сте се сетили героите са доста здрави момчета (мадафакъри, както е модерно), но те не могат сами да изнесат цялата игра на гърба си. Затова си наемате армия. В началото ще можете да набирате само стандартни единици - мечоносци, копиеносци, стрелци с лъкове, кавалерия. С течение на играта обаче, разнообразието ще се увеличи значително, като в общи линии принципа е следния - противниците, които победите в дадена мисия, след това ще можете да ги включите в армията си. Над 30 хуманоидни и недотам хуманоидни създания ще бъдат на ваше разположение към края на играта, като сред тях ще намерите стари любимци като минотаври, циклопи, медузи, кентаври и прочие легендарна сволач. Както героите, така и войските ви трупат опит с напредването на играта. Колкото по-опитна е дадена единица, толкова по-високи стават нейните показатели. Докато героите автоматично покачват ниво с изпълнение на мисиите, то за ъпгрейдването на войската ще трябва да се погрижите вие. Всеки ъпгрейд струва пари, а всеки следващ такъв ще ви коства още повече пари. Един приятелски съвет: използвайте златото си за ъпгрейди, а не за купуване на много войска. В повечето битки по-малката, но по-мощна армия ще ви свърши много по-добра работа от по-многобройната, но по-слаба такава. А и по-малката армия по-лесно се управлява.

Докато вилнеете из земите на древна Гърция ще намирате разни артефакти, които ще ви помагат в приключението. Само героите могат да взимат и да носят намерените предмети, което е малко малоумно според мен. Защо например мечоносеца ми Пистокъл да не може да вземе ябълката, а пък нека Ахил да я носи, щом толкова иска? Очевидно в древността само героите са имали необходимия брой пръсти със съответното разположение, за да могат да взимат разни неща, както и достатъчно гъв

Strategy
производител: Quicksilver разпространител: Interplay интернет: www.interplay.com/invictus

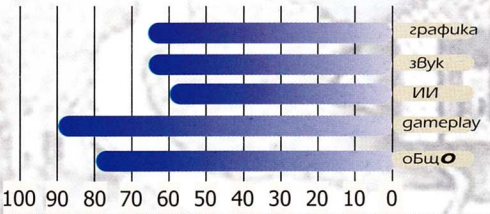
кава грьбнично-прешленна структура за да се навеждат.

Ако сте играли Myth, значи не би трябвало да имате проблеми с Invictus. Или може би бъркам? И тук имате свободна камера, която можете да въртите на където ви сърце поиска, и тук имате "zoom"-ване, и тук има формации. Това хубаво, но начина за използване на тези удобства е толкова неумело имплементиран (ама съм начетен пич, а), че просто няма накъде. Значи с мишката местите камерата напред-назад и задавате команди на войските си. Всичко останало става с клавиатурата, като няма възможност за конфигуриране на клавишите, а подготвената ви от Quicksilver конфигурация е направо умопомрачаваща. Нужните ви клавиши са разхвърляни из цялата клавиатура, при това имам чувството че разработчиците умишлено са ги разположили на най-неудобните и неочаквани места. Не е лесно да си герой в древността. Но да се върнем към gameplay-я. Във всяка една мисия ще се натъкваме на множество NPC-та (управлявани от компютъра персонажи), чиято идея е била да придадат на преди нещо друго да е станало/умряло/победило/избягало/хванато/изпуснато/загубено/намерено. А това прави присъствието на тези NPC-та в играта малко/доста безсмислено. Май е време и да споменем нещо за изкуствения интелект на персонажите в играта. Invictus е първата игра в историята на човечеството, в която понятието "изкуствен интелект" е реализирано в истинския смисъл на думата. Всички създания в играта са АБСОЛЮТНО НЕПРЕДСКАЗУЕМИ!!! В нито един момент не можете да знаете как ще реагират бойците ви в дадена ситуация. Има моменти, когато те седят и с интерес наблюдават как другарите им поемат сериозна доза бой, а има случай когато се спускат срещу враговете ви сякаш ония са инкасатори от "Топлофикация". В играта има два параметъра - "Смелост" и "Агресивност", който би трябвало да регулират поведението на единиците ви, но тяхното влияние върху действията в играта си остана мистерия за мен. Дори когато стойностите на тези параметри бяха поставени на най-ниската степен, т.е. моите бойци би трябвало да бягат и от горска нимфа, тия юнаци като обезумели тръгват да гонят някакъв противник, който дори не е в полезрението ми/им!! Е на това му казвам аз изкуствен интелект - всеки сам решава кога и какво да прави! Тук искам да спомена NPC-тата - те бяха единствените единици, които следваха един и същ поведенчески модел. В нормално състояние щъкат като роботи нагоре-надолу, но ние на такива неща сме свикнали. Интересното става когато биват нападнати, когато те а) стоически умират, отказвайки да се мръднат от мястото си и б) когато все пак решат да бягат на някъде, то по необясними за мен причини тръгват към най-близкото задънено място (най-често ъгъла на картата), където отново правят а). А това е изключително неприятно, защото всяко убито NPC намалява натрупания ви опит, а ако жертвите станат прекалено много, мисията ви се води за провалена. Естествено, това ще го научите чак като я минете и повярвайте ми, въобще няма да ви хареса. Хубавото в цялата работа е, че противниците ви са точно толкова глупави, колкото и вашите бойци. Или ще ви подминат, или ще стоят на едно място, или ще тръгнат да обикалят половината карта, за да стигнат до вас - възможности много! За да бъде в хармония с фабулата, Invictus използва бая древен engine, който очевидно чиито корени водят началото си в годините някъде между края на Троянската война и пристигането на Одисей в Итака. Всички единици са моделирани относително добре, макар и да изглеждат дървеничко. Терена е доста еднообразен, а там където има опит за внасяне на нови елементи това е направено с голяма доза неумение. Много ме подразни липсата на разнообразие в цветовете в палитрата на дизайнерите. Горе-долу играта е RGB - има червено, зелено и синьо в изобилие, останалите цветове са етнически прочистени. Обикновено при този род игри, при приближаване на камерата към персонажите, engine-а се грижи да ги облече в повече полигони, за да не обиди естетически играча. Момчетата от Quicksilver очевидно са решили, че ние не се обиждаме лесно.

Invictus по-ролев дух. На практика обаче 95% от тях нямат какво да ви кажат, а тия 5% които имат трудно можете да ги различите сред навалицата. На всичко отгоре ако тръгнете да разпитвате всички NPC рискувате да провалите мисията, защото най-често трябва да свършите нещо,

Тук държа да кажа няколко думи за озвучаването на играта. То не е от най-високо ниво, но е добро и не дразни толкова, колкото някои други елементи. Фоновата музика е относително приятна (когато е налице), озвучаването на единиците е доста сполучливо, като всеки хуманоид си има собствени реплики. Много ме зарадва фактът, че създателите на играта са вложили ако не друго, то поне чувство за хумор в отрочето си. Това е особена сила си личи в Tutorial-а на Invictus, който е най-сполучливото и готино нещо от този род, което съм срещал досега в игра.

За финал ще кажа, че аз лично очаквах много повече от тази игра, но ... какво да се прави. Все пак като стар почитател на гръцката митология, след всеки гневен изблик (котката - попивателна) се връщах пред компютъра, за да продължа напред. На никой нямаше да му направи впечатление несъвършеността на Invictus, ако потенциалът и оригиналността на това заглавие не крещяха за нещо много повече.



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Pentium 200, 32MB RAM, 8MB Videocard

автор: WHISPER

MIGHT & MAGIC 8

Не мина и месец от статията за MM8 в брой 16, и играта излезе на пазара. На следващите страници ще се опитам да дам безпристрастна оценка на осмата част от популярната поредица.

За разлика от обикновеното, сега няма да ви кажа нищо за историята, защото тя е от особено значение за играта и не искам да ви развалям удоволствието. В самото начало няма да имате никаква идея за какво иде реч, но

постепенно ще научавате късчета информация, които в крайна сметка ще сглобите в един доста солиден сценарий.

Започвайки играта, ще трябва да си създадете герой. Да, един герой, а не няколко (четири, ако искам да съм точен) както беше в предишните две заглавия. С напредване на играта ще можете да присъедините още четири героя към вашия. Но в началото ще трябва да решите като какъв ще играете, като възможностите са следните: Рицар (Knight), Лечител (Cleric), Тъмен Елф (Dark Elf), Некромансер (Necromancer), Минотавър (Minotaur), Вампир (Vampire) и Трол (Troll). Както виждате, в MM8 имате възможност да се вселите в някои от "лошите" обитатели на Enroth, което е голям плюс на играта - не са много заглавията, които предлагат на геймърите това. Но да се върнем на темата. В MM8 няма класове и раси - те са обединени в едно цяло. Например като кажем Минотавър в контекста на играта разбираме раса Минотавър, клас - нещо като Паладин. Това няма някакво особено значение, споменавам го само за да не помислят някои хора, че нещо липсва. Сега накратко за класовете/расите. Рицарят и Лечителя нямат нужда от представяне - те са директен внос от предишните две игри. Лечителя е единствения персонаж който владее Светлата Магия. Тъмния Елф е доста интересна единица, чиито статус е сроден с този на Стрелеца (Archer) от MM6 и 7. Освен че е най-добрата единица с лък, той е и доста сносен магьосник и боец. На всичко отгоре има и специални умения, характерни само за него! Аз започнах играта с Тъмен Елф и не съжалих за това. Некромансерът е новия вариант на Магьосника (Wizard). Майстор на Елементалните Магии (Водни, Земни, Въздушни, Огнени) и на унищожителната Черна Магия. Минотавъра, както споменах преди малко е нещо като Паладин - комбинация между Лечител и Боец. Може да ползва магии от школите Тяло, Дух, Разум, макар и в доста начален вид. Един съвет - ако имате Минотавър в групата ви, бъдете така добри и му дайте брадва в ръцете - няма да съжалявате. Вампирът е също много интересна единица. Подобно на Минотавъра може да ползва магии от школите Тяло, Дух, Разум, като същевременно е и доста добър боец. И той има специални умения, който са уникални. На последно място Трольт - мно'о сила, ник'ъв мозък. Няма да ви казвам какви асоциации правя, като видя плоската мутра на тази гадина.

Освен тези създания, в един определен момент от играта към вас може да се присъедини Дракон. Едва ли трябва да ви обяснявам що за създание е това. Изключително силно, изключително здраво, с унищожителна атака и много мощни специални умения. Без да издавам нищо ще кажа, че Дракона къса гъз, при това със страшна сила.

След като сте си избрали героя, можете да започнете приключението. Схемата на игра е позната - обикаляте всички постройки, говорите с обитателите им, които а) ви дават куестове, които вие изпълнявате или б) ви предлагат Експертно, Майсторско или Баш Майсторско обучение в дадено умение. При куестовете няма някакви революционни нововъведения - най-често те са от типа "отиди до еди къде си и ми донеси еди какво си". Новото обаче е при изпълнението на поставените задачи. Докато в предишните игри трябваше просто да отидете на упоменатото място, да избиете всички и от най-силния противник да вземете търсения предмет, то тук нещата стоят малко поразлично. Дизайнерите на MM8 са се изхитрили и са вмъкнали в gameplay-я един много ключов елемент - малки загадки, тясно обвързани с големи капани. Вече ще трябва малко и да се мисли, а не само да се разчита на здравата десница/левица. Знам, че това не е

производител: New World Computing разпространител: 3DO интернет: www.3do.com

проблем за Вас, но честа ми ме задължава да Ви предупредя. Сега ще Ви дам един пример, който да олицетвори горното становище, който едновременно с това е и подсказка. Още в първата карта от играта, на Dagger Wound Islands, трябва да намерите един идол в Abandoned Temple. Докато се разхождате измежду древните стени и пълчищата рептили, ще намерите един свитък, в който се казва, че идолът е скрит на сигурно място. Там е даден и нишан къде да го търсите - трябва да натиснете шестата плочка, а не четиринадесетата, както е направил Пазителя Rsh'Dhx, мир на праха му. Малко преди да стигнете изхода на храма, ще влезете в една огромна зала с много червени плочи по пода. Една от тях е тази, която ще Ви даде достъп до идола, но оставям да Вас да откриете коя е.

Сега няколко думи и за учителите. За разлика от предишните две заглавия, в MM8 за всяка дисциплина има само по един учител за трите степени. Това доста ще затрудни някои от Вас, тъй като трябва много добре да преценявате кога, колко и за кои умения ще си харчите ценните точки. В този ред на мисли искам да отбележа, че MM8 като цяло е доста по-трудна от предшествениците си. Като начало ще спомена че създанията, които ще срещате са доста по-силни и многобройни от тези в предхождащите заглавия. Освен това, дизайнерите са използвали коварни методи за утежняване (по-скоро отнемане) живота на играча - на доста места още с влизането в дадено подземие, замък, затвор, гнездо и прочие вражеско свърталище, срещу Вас ще се изправят пълчища гадини. В такива моменти трябва да разчитате на добра тактика, защото магиите за масово поразяване са неизползваеми, поради неприлично малкото разстояние между противниците и Вас. Само след десетина часа игра ще се изправите срещу Огрета, Наги и Дракони, и повярвайте ми ще Ви боли много. За обща радост, пичовете от NWC са се погрижили да осигурят на играча невероятно количество брони, оръжия, отвари, магии, предмети и т.н, с които да си помага в тежките моменти. Това, комбинирано с обилните точки опит за изпълнените куестове, ще направи живота малко по лесен (и дълъг). Един съвет - ако не сте играли някоя от последните Might & Magic игри, първо се заемете да изпълните лесните куестове от Dagger Wound Island и Ravenshore, дори и това да значи повече обикаляни из картите и между тях. Едва след това, като понатрупате повечко опит, се отдайте на геноциден гняв и изчистете всички кентаври, вълци, оси и прочие паплач. А ако се окажете в затруднено положение, не се притесняявайте да бягате към най-близкото селище, където охраната ще се заеме с всяка гадина, имала неблагоразумието да Ви преследва.

Битките се водят по познатия ни

ZOOM
the game shop
varna
игри
мултимедия
джойстици
системи
аксесоари
WORKSHOP
оторизиран дилър на ПУЛСАР

от MM7 начин - или в реално време, което е доста трудно и не се препоръчва на новобранците, или на ходове, при което след всеки ход имате възможност за пет крачки в която и да е посока. Последното е доста удобно, ако искате да се отдалечите достатъчно от вражеската група, за да може Некромансера ви да ги черпи едно Fireball-че. За изкуствен интелект на противниците не може да се говори - никога не са имали, и сега нямат. За разлика от други игри обаче, тук това не прави впечатление - враговете може и да са глупави, но за сметка на това са много. Е, имат някакви рудиментарни и силно фрагментирани мозъчни образувания, които обаче са им достатъчни да не ви преследват дълго, ако се отдалечавате прекалено бързо. Това го казвам за тези от вас, които смятат че могат да "изтеглят" цялата вражеска група в околността на населеното място и да гледат как охраната се справя с тях.

Това че играта използва стария си engine, го казах още в миналия брой. Знам че повечето от вас не са особено щастливи от този факт, но държа да ви кажа че играта изглежда доста по-добре от преди, доколкото това е възможно. Всички създания са много по-качествено моделирани, като едва когато ви се наврат в лицето виждате колко нелицеприятни са всъщност. Ако използвате някакъв 3D ускорител ще се насладите и на доста ефекти магии. Е, не са като в Planescape-а например, но пак са по-добри отколкото в MM7. За тези от вас, който не са чели предишния брой или пък са пропуснали тази информация, искам отново да кажа, че 3DO са лицензирали LithTech engine-а на Monolith (Blood 2, Shogo), така че край на грозните спрайтчета и ръбатите форми, край на постните текстури. Следващата игра от поредицата ще бъде един изцяло нов Might & Magic. Но да не се отдаваме на въодушевлението още отсега и да се върнем към MM8.

Поради стария engine на играта, са се запазили и някои от старите проблеми.Така например някои обекти изчезват в или се появяват от стени, врати, планини. Това, макар и да в повечето случай да е от полза за вас, защото виждате къде и какво ви очаква, е доста неприятно. То е и пряко свързано със следващия проблем, който е доста по-сериозен - възможността да се биете през стени, подове и врати. Много от вас ще се усмихнат дяволито, защото това е спасило не един и двама в предишните заглавия от поредицата. Но тогава този бъг се използваше предимно от играчите, докато сега и враговете ви нерядко ще прибягват до него. Ще разберете колко неприятно е това, едва когато влезете в гнездото на осите в Avlar - там гадните инсекти не само са стотици, ами ви и атакуват през пода! В моя случай си платиха скъпо за тази наглост, надявам се и вие да се справите. Другия по-съществен проблем е, че когато сте изправени срещу смесена група от магьосници и бойци, магиите на първите често опират в гърбовете на вторите и въобще не стигат до вас. Лошо няма, само дето някои път минават, та не можете добре да си направите сметката, ама нейсе.

По отношение на интерфейса, играта почти изцяло е запазила предишния си облик. Можете да си конфигурирате клавишите както искате, а можете да използвате и зададената от NWC подредба. Който е играл предните игри, сигурно ще се спре на втория вариант, макар че аз реших да използвам конфигурацията си от Quake-а. Полезна нововъведение е mouse look-а, който ви позволява чрез задържане на десния бутон и движение на мишката да местите камерата във всички посоки. Изключително ценна е и другата новост - възможността да слагате описания върху обектите от картата. На нея автоматично биват маркирани със син цвят всички къщи на учители в дадено населено място. Като натиснете върху някоя от тях и в долния край на картата излиза текст, описващ специалността на учителя, например Master Body Magic. Текста може да се редактира промени или изтрие - както на вас ви е удобно. На всеки обект от картата можете да сложите подобно кратко описание или бележка - например "Тук се намира търговецът на вълчи кожи". Не е нужно да ви обяснявам колко по-лесна става играта по този начин.

Гениалната игричка Acromage отново е тук, при това с доста разширен арсенал от карти. Отново имате куест да спечелите игри във всички единадесет гостилници в Jadame, но дори и без него пак всяка вечер преди лягане героя ми разцъква по една партия. Една добра новина за феновете на Acromage - 3DO се вслушаха в предложенията на феновете и пуснаха самостоятелна игра под това има. Тя има и мултиплейър до 4 човека и е голяма краста.

Ами в общи линии покрихме всички аспекти на MM8. Не бих казал че играта ще спечели някаква награда тази година, но е също толкова увлекателна и заразителна колкото предшествениците й. А щом една игра не те пуска от прегръдките си, тя не може да е лоша! Нали?

автори: BLOODY & CHAPPY

ПАРИ ПО ИНТЕРНЕТ

Може ли българин да изкарва по долар на час, разглеждайки страничкн по Интернет? Може ли на същият този българин да му се заплаща, за да търси из мрежата, да играе Java игри, да участва във викторини или дори да разглежда комикси? Може ли българин, без да става от креслото пред компютъра си, да печели по 1200 долара на месец като работник в интернет търсачка?

Колко много въпроси. И сигурно се усещате, че отговора на всички тях, колкото и куриозно да звучи, е - да! Може! Стига да знае как и къде! И понеже няма читател на нашето списание, който да изпитва фобия към банкнотите в зелено, сигурно вече се питате как може да стане това... Именно това ще ви обясним в тази статия - как и къде да печелим по Интернет!

РЕКЛАМИТЕ - ИЗТОЧНИК №1

Защо обаче това е възможно? Ако се взрем в хронологическото развитие на рекламата по Интернет, ще видим, че времето на рекламните карета (banners), които да привличат вниманието ви с анимационни ефекти и красив дизайн, отдавна е отминало. Вие щракали ли сте на подобно каре тази седмица? Този месец? Година? Разбира се, отговорът винаги ще е отрицателен. Истината е, че онази реклама по Интернет, която знаехме до този момент, вече загива. Идва ново поколение реклама - тази, която ви плаща, за да я гледате!

И именно в това е възможността всеки един от нас, бил той богат американец или беден българин, да заработи нещо, гледайки реклами. Не винаги в буквален смисъл. Ще ви бъдат предложени и различни игри, викторини, лотарии и всичко това напълно безплатно, с възможности за малки, но добри печалби... но винаги окичени с реклами. Не е задължително да щракате на тях, макар да е препоръчително.

А защо толкова много реклама? Защото тези сайтове не са последователи на майка Тереза и не са създадени, за да ви изхранват. Разделете се с надеждата да спечелите първия си милион в зелено стоейки пред своя браузер! Сумите, които можете да заработите, са ниски, но прилични за нашия стандарт на живот. Самите компании обаче печелят близо 2-3 пъти повече от това, което раздават като парични суми и награди. Например ако спечелите 5 долара, изглеждайки близо 1000 реклами, просто няма начин как 15-20 да не привлекат вниманието ви и щракайки, да увеличите доходите на самата компания. Но това не винаги е лошо. Колкото по-богат е един сайт, толкова по-добри възможности за заплащане предлага. Ако обеднее, условията, които предлага, ще станат по-неприемливи и в крайна сметка може и да фалира. Неписано правило е около 30-50% от доходите на компаниите да се раздават като награди за поддържане на интереса. Независимо какво самите сайтове заявяват по този въпрос.

ПИРАМИДИ, ФАРАОНИ...

Почти всеки сайт предлага, освен възможността да спечелите нещо сами, да заработите някой друг долар и на гърба на своите приятели. Независимо как самият сайт назовава тази възможност - набиране на абонати, спонсори (това според нас е по-правилното определение), източници (referrals), приятели (buddies) и прочие - това всичко означава, че ако ваш приятел (или който и да е било друг) се запише в следствие на това, че е научил за този сайт от вас, вие ще получите награда във вид на процент от неговите приходи като добавка, без самият той да губи каквото и да е било. Т.е. вие не печелите неговите пари, а сайтът ви плаща, че сте го осигурили като абонат.

Самото записване на друг човек "чрез вас" става по различни начини. При едни сайтове по време на регистрацията новозаписващия се трябва да въведе използвания от вас в сайта псевдоним или вашия отличителен номер. При други набирането на нови абонати (както най-лесно бихме назовали този процес) става като самият сайт изпраща автоматично писмо до указания от вас e-mail адрес (на вашия приятел) в което има URL връзка, която ако той последва, ще се озове в формуляра за регистрация и веднъж регистрирайки се, по подразбиране ще стане ваш спонсор. Самите сайтове предлагат добри оферти - от 10 до 25 процента от приходите на всички, записали се чрез вас. А сега си представете - чрез вас се записват 10 ваши приятели и всеки от тях заработва по 1-2 долара на ден. Общо за тях това прави 10-20 долара. И понеже те са записани чрез вас, вие получавате към собствения си доход от сайта при 25% премия около 3-6 долара на ден без дори да си мръднете малкия пръст на лявата ръка. Умножете по 30 (за всеки ден от месеца) и...

Звучи добре? Всъщност звучи невероятно добре! По принцип това е единствения нормален начин да заработите някаква наистина прилична сума около 50-100 долара на месец, че и повече, стига да си осигурите добро количество "спонсори".

Сигурно това буди вече асоциации у вас с познатите масови пирамидални игри от началото на 90-те у нас и няма да сте далеч от истината. Но за разлика от пирамидите, които изгарят вашите пари, тук пирамидалната система има други основания. Колкото повече абонати има един сайт, толкова по-скъпи са рекламите, които предлага, толкова повече рекламодатели привлича и в следствие получава достатъчно големи печалби, за да покрие премиите които изплаща. Ако това ви звучи несигурно - все пак всички сайтове го предлагат като възможност и ако беше шмекерия... защо тогава някои от тях продължават да съществуват спокойно и дори да просперират с години? Не, независимо, че става дума за истинска пирамидална структура за набиране на нови абонати, тя има много по-голяма и силна основа от познатите ни от действителността, които бързо изгърмяха. Тук такава опасност няма.

СПЕЧЕЛИХ! А СЕГА КАКВО?

А какво става когато спечелим нещо? Не, не се страхувайте, няма да е необходимо да имате кредитна карта. Повечето сайтове изпращат парите когато те достигнат определена сума - около 15-30 долара, при системи с по-големи възможности за доходи около 100 долара. Интересното е, че сайтът не ви изпраща парите веднага, щом указаната сума бъде достигната. Трябва сами да си поискате чека, като от забава пари не се губят, те се натрупват докато пожелаете да си ги приберете в джоба, но и лихва не ви плащат за това. И все пак, не се нахвърляйте да поисквате изплащане на малки суми, поради фактите от нашата действителност, които ей сега ще ви изясним.

Когато направите пари над определената минимална сума и дойде денят, в който се пращат чековете (почти при всички сайтове това е края т на месеца), вашият чек се изпраща по пощата. Обикновено минават около една-две седмици от датата на изпращане до пристигането на чека. Чековете от Европа, естествено, пристигат по-бързо от тези, изпратени от САЩ. След като намерите чека в пощенската си кутия, трябва бързо да го занесете в някоя банка, за да бъде осребрен и да можете да си получите заработените пари. Като цяло това може да стане във всяка една банка,

но (ето къде е уловката!) различните банки вземат различна комисионна за услугата. Някои банки вземат по 7-8 долара за чека. Има и банки, които вземат по 2-3 долара твърда тарифа, но плюс някакъв процент от общата сума на чека. Така че внимателно преценете къде да осребрите чека си и къде ще бъдете ощетени най-малко. Все пак живеем в България! Има и една добра новина - ако дадете няколко чека наведнъж за осребряване, ще ви вземат само колкото за 1 чек. Затова е добре да не сте прекалено импулсивни, макар че всеки чек има срок на изтичане и е много важно веднага да го занесете в избраната от вас банка, за да се започне процедурата по неговото осребряване

И така, като отидете в банката трябва да дадете чека си и там да попълните формуляр с информация за чека (от коя банка е, номер на чека, сума на чека и прочие - те са отбелязани на самия чек, просто трябва да ги препишете. Бюрокрация...), както и лична информация за себе си, затова е важно да носите своя паспорт. ЗАПОМНЕТЕ, че е много важно човекът, който получава чека, да е поне на 16 години и да има паспорт, иначе в банката не биха го приели. Последния елемент на този формуляр е вашият подпис, след което получавате копие от формуляра и ви очаква поредното чакане - около 28-30 дни, докато банката получи парите от чека. Което се дължи на факта, че българската банка изпраща чека ви до банката, която го е издала, и от там, след като го проверят най-обстойно (българи сме все пак, трета категория хора...), изпращат парите на банката в България. След този близо месечен срок трябва моментално да отидете с копието на формуляра в банката. Тогава ви остава само да попълните още един формуляр (хей, не сме я измислили цялата тази система ние, винете българските банки!...), наречен "Нареждане разписка", за изтеглянето на парите. Банката си удържа комисионната от общата сума на чека и вежливата касиерка ви изплаща спечелените (и получени с пот на чело) пари.

Макар това да е най-често използвания способ (и най тежък като изпълнение в последствие), има и други способи да си получите парите. Това основно зависи от възможностите, които предлага самия сайт. А те са директния банков трансфер и транзакция по кредитна карта.

За директния банков трансфер ви е необходима банкова сметка и банка, без значение коя. Това означава, че трябва да знаете номера на банковата си сметка, кода на банката (ако не го знаете - питайте в банката! Ще ви кажат!) и естествено името на банката. Този начин на прехвърляне на пари е много по-бърз от чековете и наместо за 1 месец, парите се превеждат за 1-2 дни от датата на която се плаща. По този начин не се плаща комисионна на българската банка (ура!), но някои от сайтовете ти удържат някаква сума (уви!) за този начин на превод на пари. За вас не знам, но за нас този начин ни се струва доста по-изгоден от плащане с чекове, поради прескачането на тежката и бавна междубанкова система, но проблемът е, че много малко сайтове поддържат тази възможност за плащане.

Вторият начин (ако ви изнервя - направо прескочете на следващата страница!) е ако имате кредитна карта. Не, за съжаление не става с дебитни карти, но може би в бъдеще ще се появят в България и дебитни карти, поддържащи стандартите VISA или MasterCard. Парите директно се прехвърлят в сметката на кредитната карта. Удобно, нали! Обаче си има и своите недостатъци. На първо място това е сигурността - няма уеб защита, която да спре един кадърно написан sniffer-софтуер и така цялата, въведена от вас в съответните полета информация, може да попадне в неприятелски ръце. А на следния ден да се окажете с изчерпан кредит и кошмарен дълг на раменете си. Това, естествено, е хипотеза, но параноиците сред вас нека да са нащрек! На второ място, този начин на плащане не е никак популярен сред сайтовете от този род и само около 1-2% от тях приемат да заплащат по този начин. А и на последно място за сънародниците ни той е почти неприложим поради факта, че много малко хора имат кредитни карти в България (около 100000 човека по последни проучвания).

АМИ ХАЙДЕ ДА ЗАПОЧВАМЕ!

От следващия параграф, в този и в следващите броеве, ще ви представяме по 4-5 подобни сайта с най-разнообразни начини за печелене на пари и награди, избирайки от разнообразието само най-добрите, доказали се и атрактивни възможности за печалба. Очакваме мнението ви за рубриката, одобрения и критики, както и въпроси, на които ние, двамата автори, да отговорим на страниците на следващите броеве. От вашия интерес зависи колко, какви и дали ще продължаваме да ви казваме как да изкарате някой долар докато висите в Интернет...

***

Всички сайтове, изложени на тази страница, позволяват натрупаните или спечелени печалби да бъдат изплащани на български граждани по банков път. За по-голямото ви удобство сайтовете са оценени по критериите "Възможност за печалба" и "лекота на печалба" в проценти.

Beenz.Com

Възможност за печалба:	70
Лекота на печалба:	50

Beenz - това е новата web валута! Или поне създателите на този сайт имат подобни амбиции, а множеството контракти със други системи за печелене на пари и десетки интернет магазини, в които да ги харчите, определено придават смисъл на това изявление. Тук ще получавате точки (beenz) за вашите действия, като играене на игри, търсене в търсачки, посещаване или записване в сайтове и прочие. Всеки 400 ваши точки се равняват 1 долар. Има голям избор от възможности, от които можете да правите точки или да пазарувате с тях и постоянно се добавят нови. Но не очаквайте да направите 4000а0 точки (100$) за един ден. Различните възможности ви предлагат да правите от 15 (ако ги откриете, скрити на различни места из самия сайт) до 100000 точки (ако си купите къща).

Тяхната система за набиране на нови абонати по пирамидалния принцип не е от най-добрите. Получавате по 50 точки на всеки приятел, записал се през e-mail-а, който сайта му изпраща. И толкова, нищо повече! Което е по 12.5 цента на човек, като максимумът хора, които могат да се запишат през вас е 20. Което прави 2.5 долара общо.

http://www.beenz.com

HotRate

Възможност за печалба:	95
Лекота на печалба:	20

Само за сериозни хора, който не искат бърза печалба почти без да правят нещо! HotRate ви плаща за да им помогнете да изградят най-точната интернет директория. Още при самото си записване получавате 5 долара, но само хипотетично. Любопитно е, че имате възможност да изберете дали вие да получавате парите, които си изработите или те да бъдат пращани за благотворителност. Чековете се пращат на всеки 3 месеца ако сте направили над 100$. За хората, които си вършат работата най-съвестно и имат най-много извършени действия за всяко тримесечие има допълнителни награди от 5$ до 150$. За начало ви плащат по 5 цента за всяка нова страница, която добавите към търсачката, и по 2 цента за всяко ваше мнение за всеки сайт, включен в нея. Което е голямо удоволствие, но изисква да имате прекрасни познания по английски език и набит нюх за различните интернет сайтове.

В системата на HotRates има заложена йерархия. Започвате от 1-во ниво, като можете да се издигнете в йерархията до 5-то ниво, всяко предлагащо по-добро заплащане за труда ви и по-големи възможности, плюс различни допълнения. Имате възможност да се

запишете като Editor (редактор) и Reviewer (рецензент). Редакторът се нагърбва с това да издирва нови сайтове и да ги включва в директорията. Рецензента просто трябва да посещава посочени му сайтове и да дава своето мнение за тях, естествено на безгрешен английски език. Ако обикновените потребители посещават често включения от вас като редактор сайт, вие печелите допълнително пари. А като рецензент, ако някой потребител погледне благосклонно на вашия коментар и изрази това, вие бивате също възнаграден допълнително.

Похвала заслужава системата за набиране на абонати, която ви предлага не само да печелите от директно записалите чрез вас, но и надолу в пирамидалната структура до 5 нива надолу. А това, изразено в пари, е страшно много, в зависимост от действията на всички подабонати до пето коляно.

http://www.hotrate.com

Spedia.Net

Възможност за печалба:	60
Лекота на печалба:	70

Това е може би една от най-добрите програми които заплащат за правото да изкарват постоянно реклами на екрана на монитора ви, докато сърфирате из Интернет. Когато се запишете в сайта, трябва да си изтеглиш Spedia Bar - това е малка програмка, която е винаги разположена на екрана и която изтегля рекламните карета от сайта на Spedia. Производителите й от Spedia непрекъснато работят над нея, и често ще ви се налага да си сваляте новата версия чрез опцията auto-update. Само от гледане на реклами се печелят около 50-70 цента на час.

Предимството на Spedia пред другите подобни сайтове е, че няма ограничение за часовете, за които ти се заплаща. Даже при положение, че 20 дни от месеца използвате тази програма по поне 2 часа дневно, вие ще получаваш още между 20% и 50% увеличение на натрупаните точки.

Като допълнение Spedia предлагат и он-лайн игри, от които също можеш да се изкарват допълнително точки и често, обновяван списък със сайтове, записването при които носи допълнителни точки (от 50 до няколко хиляди точки в зависимост от сайта и това, което се очаква да сторите там).

Единственият недостатък на Spedia са бъговете в системата им. Пропускането на спечелени точки след успешно разгадан пъзел или регистрация в даден сайт-спонсор, е често срещано явление. Иначе усилия в тази насока се полагат непрекъснато.

Имат добра система за набиране на нови абонати. Получавате 25% от точките (без това да е в нечий ущърб) от всички, които се запишат чрез вас.

http://www.spedia.net

Colorstamps

Възможност за печалба:	35
Лекота на печалба:	95

Ето и една интересна идея - да ви заплащат за търсене и да посещаване на сайтове чрез тяхната търсачка! За съжаление сайтът все още се доразработва и има още доста неща за усъвършенстване. Доходът от посетен сайт е около 1-3 цента (независимо какво ви казват самите създатели на сайта...) на сайт, който посетите. Проблемът е, че все още не всички сайтове, които са в индекса на търсачката, носят наистина пари.

При извеждането на резултатите от всяко търсене пред всеки сайт, носещ печалба, стои специално жълто кръгче. От Colorstamps заявяват, че е необходимо да стоите поне 20 секунди на избраната страница, за да получите парите си, но това не е така - нужно е само да изчакате докато нещо от страницата (някакъв текст или снимка от сайта) се появи на браузера ви - парите са вече спечелени, а страницата можете и да затворите.

Системата за набиране на абонати не особено изгодна - получавате само 10% от парите които изкарат хората записали се през вас (пак без да им взема нищо от техните доходи), което е прекалено малко.

http://www.colorstamps.com

С това изборът ни за този месец приключи. От вашите отзиви ще зависи дали тази рубрика ще се появи и в следващия брой на Gamers' Workshop, а дотогава изпращайте своите въпроси до редакцията - ще се радваме да отговорим, доколкото ни е възможно, на тях.

Ако искате пълна информация за тези, а и още много други начини за печелене на пари, посетете специализираната страница на Bloody:

http://mp3.dir.bg/money

Приятно печелене!

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
Варна, ул. "Неофит Бозвели" №6
тел. 052/ 259-135, 603-231
София, ул. "Триадица" №4, ет. 2
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57
ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ

AppleShop
http://www.digsys.bg/appleshop/
КУПУВАЙТЕ продуктите на Apple™ в Интернет

http://www.digsys.bg/bgmarket/
Български пазари, стоки и услуги, борсова търговия

TourInfo
http://www.digsys.bg/tourinfo/
Туристическа информационно-резервационна система в Интернет

http://www.digsys.bg/icard/
Internet карти- достъп в над 45 града
- 5 часа / 6 лева
- 10 часа / 10 лева
- 20 часа / 19 лева
- 50 часа / 45 лева

автор: EVIL YETI

DVD GUIDE

Що е то?!?

До преди няколко години 650-те (в частност - 700-те) мегабайта на един CD-ROM бяха напълно достатъчни за каквато и да била цел... Днес, много програми, игри или мултимедийни продукти се разпространява т на два или повече диска. Ако решим да записваме видео - за да се ограничим в някакви разумни размери - ще трябва да се примирим с неизбежната загуба на качество. Време беше да се появи и нов стандарт за пренасяне на данни и той се нарича DVD. На едно DVD могат да се съберат немислимите до скоро 17 гигабайта или 5.2 GB на DVD-RAM. На външен вид DVD-то е същото, като обикновено CD. Разликата е в това, че върху DVD диск информацията се записва на два слоя. Най-големият достигнат капацитет е 8.5 GB на един слой или общо 17 GB на двата. Качеството на един филм записан на DVD в дигитален формат е размазващо, за разлика от обикновената видео касета или пъзналите на последък из София - видео-дискове (VCD). Няма да се впускам в подробности за това как лазера се изменя еди-как си, за да прочете долния слой без да трябва да се обръща диска. Ще започна с едно не много обширно изложение, целящо да открехне очите на тези от вас, които се чудят "що е то DVD и има ли то почва у нас?!?", а за вече нагазили в това блато - да направи живота малко по-интересен.

Наръчник на купувача:

Първо да се разберем за едно нещо - НЕ Е ВЪЗМОЖНО да прочетете DVD на стария си CD-ROM. Няма да обяснявам защо - просто го приемете като факт!!! Ще ви се наложи да се бръкнете за DVD-ROM. Друго нещо, което си заслужава да се отбележи е, че нямате никакъв проблем да четете нормални CD-та, били те CD-R или CD-RW. Иначе казано - ако имате DVD-ROM - няма нужда да си купувате и CD-ROM. По принцип - липсата на пари не е присъща за хората, даващи с лека ръка $1000 за нов компютър, но все пак - по-добре похарчете частта отделена за CD-ROM за читав бластер и колонки (не че ще ви стигнат дори само за едното, но все пак е по-добре от хич...).

Предполагам, че по-голямата част от вас, които продължавате да четете това кратко изложение по темата, не са много наясно с глобалните проблеми, свързани със зоните по света и гледането на DVD. Цялата концепция е, че всеки един диск си има записана точно определена зона (от 1 до 6) (примерно тези във видеотеките на Александра са зона 2). Когато сложите един диск във вашия плеър с тайната идея да го изгледате - той хардуерно проверява, дали зоната, за която е предназначен, съвпада с тази на диска. Ако не е - може би е по-добре да запълните с нещо друго следобеда си, а в главата ви ще пламти единедничък въпрос - ЗАЩО? Причините за този брутален подход са две. Когато се утвърждавал DVD стандарта, големите фирми-производители на филми и хардуер се събрали на едно импровизирано конгресче и обсъдили някои неща. Решили, че не е хубаво западните магазини да търпят загуби, поради дъмпинг на цените с дискове, купени из Африка и Азия. Проблемът бил решен генерално и дисковете за по-топлите страни днес, са отделени в определена зона. Още тогава, на производителите им настръхваше козинката щом се замисляха какво пиратстване ще настане, когато масово започнат да се тиражират DVD копия на филми и игри. Затова предвидливо, цялата информация на диска е здраво кодирана и не може да се изкопира без да се използват специални средства. Иначе казано - ако си пуснете Windows Exporer-а, отидете на току-що взетото от видеотеката DVD и се пробвате да изкопирате някой от .VOB файловете - на бас, че няма да успеете :). Естествено - и двата проблема вече имат своите, макар и частични, решения, и единственото, което за сега спира пиратстването на DVD дискове, е сравнително високата цена на празните носители. В момента, в който те поевтинеят - няма да ви обяснявам какво ще настане.

Но както и да е - нещо се отплеснах. Да се върнем на нашият списък с покупки, целящ да направи вашия домашен компютър, една сравнително добра мултимедийна станция, на която могат да се гледат филми, да се пиратства на воля и други такива нещица... Ето и няколко съвета как да оборудвате щайгата си, ако решите да си вземете DVD

1. Pentium 200 MMX и по-зле:

Замисляли ли сте се за ъпгрейд? Не? За какво ви е? Ами - мен ако питате - имате крещяща нужда. Но понеже темата в момента е DVD - ще се опитаме да закърпим положението с минимални средства. Единственият начин да подкарате въпросното чудо на техниката е да си купите отделна карта (MPEG decoder - погледнете по-нататък), която да се грижи за видео-потока от информация, залял жалният ви процесор и още по-жалната ви видео-карта... Идеята е реализирана горе-долу както при Voodoo 2 - един кабел излиза от видеокартата ви и влиза в MPEG decoder картата, която прилежно сте напазарували от най-близкия магазин. Другото, което ще ви трябва е един що-годе читав бластер, за да можете да изкарате приличен звук през него. В интерес на истината - не съм сигурен, че при такава конфигурация има смисъл да се мъчите с DVD, при положение, че надали ще изпитате някакво, кой-знае колко по-голямо, удоволствие, отколкото ако се размажете във фотьойла и си пуснете видеото...

2. Pentium II 2xxMHz или AMD K6 3xxMHz

Не би трябвало да имате проблем да гледате видео на вашият компютър. Все пак - погледнете дали ще успеете да си намерите Cinemaster плеър за DVD, защото той се справя сравнително най-добре на по-бавни конфигурации... Другият вариант е да си набавите MPEG decoder карта.

3. Pentium II 300MHz и нагоре

Сещате се предполагам, че като сте набутали толкова пари за компютър - няма да имате проблеми да го използвате за видео. Ако сте си взели и готин бластер, поддържащ surround - ще се изкефите максимално.

4. Pentium III 500MHz и нагоре, с минимум 128Mb RAM

Ето това вече е наистина сериозна система, на която може да се гледа видео, да се обработва видео, да се конвертира DVD към VCD (Video CD) или ASF (новият формат за видео на Microsoft). По принцип нямате проблем да свършите работата с конвертирането и на по-мизерна машина, но 200% ще ви отиде

синхронизацията картина/звук...

Така - разбрахме се, кой какво ще си купува - сега остава да изберем подходящото DVD устройство, което да ви върши работа максимално добре и максимално дълго време. Първият въпрос на който трябва да си отговорите е: "За какво ще ползвам аз DVD технологията?".

1. За гледане на Видео:

При това положение - вас ви устройва кой да е от по-старите DVD-ROM устройства. Няма нужда да се изсилвате с повече от 2x или 4x скоростен плеър. Взимайки подобна машинка - автоматично си решавате проблемите с зоните на дисковете, защото всички устройства, произведени миналата година са с RPC-1 (Region Playback Control -1), демек - плейват дискове от всичките 6 зони. Един съвет от мен - не си взимайте Toshiba. На мен ми попадна 4.8x скоростния вариант и добре че успях да се отърва от него. По принцип - нямаше никакъв проблем с плейването на филми, но когато нещата опряха до четене на нормални CD-та - пейзажът се смрачи. Някъде към 25% от опитите ми останаха неуспешни (главно дискове с по няколко сесии или примерно аудио-диска на "Delinquent Habits" - Here Come the Horns". На него има 15 парчета и един data-track с 2 клипа. Е да, ама на такова мнение беше само 32x скоростния ми TEAC. Според Toshibata имаше само музика и нищичко друго).

2. За гледане на Видео, сваляне на Видео от DVD, CD-ROM:

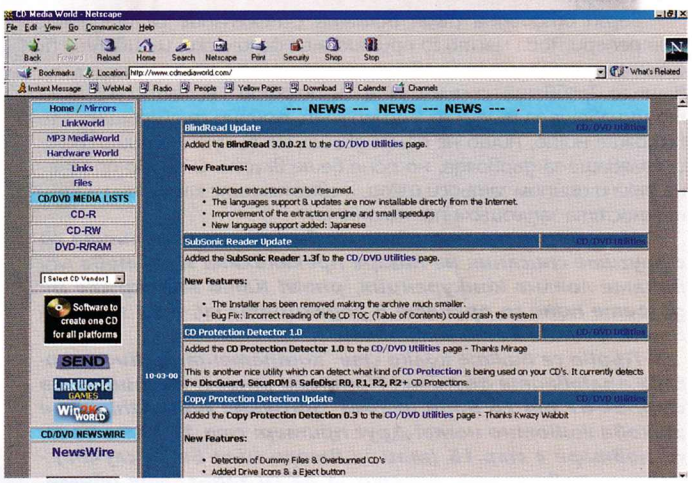
В този случай моето предложение е, да си вземете кой да е от по-старите модели Hitachi DVD-ROM. За сега - единствено за модела, с който съм аз (Hitachi GD-5000), не е намерено решение за премахване на зоновата защита, така че него не ви го препоръчвам, въпреки че е най-стабилното устройство, което някога до момента съм имал. Чете подобре CD-R-ове дори от станалите вече пословични 32x или 40x TEAC-ове. Друго разумно решение е някой от по-старите модели на Pioneer - едно от основните им предимства е начина на пъхане на диска в устройството, който гарантира по-малко надраскване и повреждане на самият диск. За сметка на това - нивото на шума е значително по-високо отколкото при Hitachi. И да не забравя - НЕ СИ ВЗИМАЙТЕ TOSHIBA!!! :) Ако нямате източници за дискове в чужбина - може би не трябва да се впечатлявате много-много от зонирането на дисковете. В края на краищата - всичките дискове на Александра се правят в Германия, така че няма да имате проблем, ако гледате само такива. За тези от вас, които въпреки всичко не могат да се примирят с подобно ограничение - отидете на следната страница: *http://perso.libertysurf.fr/dvdutils/firmw.htm* за да разберете, дали желаното от вас устройство може да се пребори със "зоновата защита".

ЗА БОГА, БРАТЯ! НЕ КУПУВАЙТЕ! :) Доста от останалите устройства (не включени в долната таблица) също имат защита, но са изнамерени средства тя да бъде преборена. В световен мащаб - тенденцията е да се премахне зоновата защита, защото ефективността ѝ очевидно не е на ниво и единственото, до което води в момента, е отдръпване на клиентите от дадени производители за сметка на други. На таблица 1 ще намерите и "черният списък" на устройствата, които не могат да бъдат "дезонирани".

Фирма	Вид У-во	Модел	Скорост
Aopen	DVD-RAM	DVD-520S	
Caravelle	DVD-ROM/CDRW	RW6424DA	
Compaq	DVD-ROM Laptop	DRD-U424	4X/24X
Compaq	DVD-ROM Laptop	DRN-8040B	
Creative	DVD-RAM (SCSI)	1220S	
Goldstar (LG)	DVD-ROM	DRD-8080B	8X/36X
Hitachi	DVD-ROM	GD-3000	6X/32X
Hitachi	DVD-ROM	GD-5000	8X/40X
Hitachi	DVD-RAM (IDE)	GF-1000	
Hitachi	DVD-RAM (SCSI)	GF-1050	
Matshita	DVD-ROM	SR-8585	8X/40X
Memorex	DVD-ROM/CDRW	Tri-Maxx 200	
NEC	DVD-ROM	DV-5500A	8X/40X
Panasonic	DVD-RAM (SCSI)	LF-D101/102/103	
Panasonic	DVD-RAM (IDE)	LF-D110/111	
Ricoh	DVD-ROM/CDRW	MP-9060A	
Samsung	DVD-ROM	SDR-608	8X/40X
Teac	DVD-ROM Laptop	DV-25E	5X/24X
Torisan	DVD-ROM Laptop	DRD-U624	6X/24X
Toshiba	DVD-ROM Laptop	SD-C2302	6X/24X
Toshiba	DVD-ROM	SD-M1302	8X/40X
Toshiba	DVD-RAM (SCSI)	SD-W1111	

3. За запис на DVD-R или DVD-RW дискове:

И тук челните места се държат от устройствата на Pioneer. Дисковете за еднократен запис са по 4.7Gb, а тези за многократен - 5.2Gb. Цените и на едните и на другите са прекалено завишени у нас, пък и по света, защото търсенето все още е малко. За подобни изяви не ви е нужен който-знае колко мощен компютър - всеки един, снабден с UltraDMA/33 хард-диск и процесор Pentium MMX 200Mhz или по-добър ще свърши работа. Погледнете горе в таблицата за да видите как седи въпросът с DVD-RAM устройствата и зоните по света...



От работилничката...

Всичко до тук е много добре. Купихме си DVD-ROM, евентуално и MPEG decoder... И сега? Сега идва купона. Всяка карта за MPEG има вграден изход за телевизор, а ако сте пообиколили по-обстойно магазините - и вграден изход за Dolby Digital звук. Ще ви трябват и съответните колони/усилвател. И какво става ако се опитате да запишете прясно-взетото от видеотеката филмче на видео-касетка? Ще ви кажа - става боза с косми... Или иначе казано - става точно това, което става ако се опитате да копирате касетка на Александра Видео - образа се смарангясва тотално. Е това е още един от подводните камъни, на които неминуемо ще се натъкнете. За щастие - и този проблем е решен - отивате на www.visualdomain.net и дръпвате Remote Selector. Като стартирате програмката - вътре из менютата има една опцийка - "Remove Macrovision". Самата програма сканира видео-сигнала за невалидни сегменти (които всъщност развалят образа) и ги филтрира. Резултатът е - кристално-чиста картина. А представете си, че вчера сте си купили един 10Gb излишен хард и искате да си дръпнете филмчето, за да можете да го гледате още няколко пъти или да правите други неща с него... За тези други неща - живот и здраве - ще пишем в следващият брой. Та - има 2 екстри по въпроса - DeCSS и DOD Speed Ripper. Както споменах някъде по-горе- не можете просто да хванете .VOB файловете и да ги засилите на хард-диска. Няма да се прочетат. С помощта на тези програмки - това вече е възможно. По принцип - в началото на годината имаше кампания срещу всички уеб-сайтове, предоставящи подобен софтуер. Затова ще трябва самички да потърсите, а какво ще намерите - това зависи само от вас. Поне ще знаете какво да търсите. В следващият брой, ако има интерес, ще ви запознаем с .VOB файловете и ще ви дадем някои идеи, какво може да се направи с тях...

Килия. Груби каменни стени. Влага и студ, стичащи се на мазни вълни по заобикалящата сивота. Сумрак. Светлина, като мръсна дрипа, опитваща се да се проврe през малкия отвор, запречен от дебели стоманени решетки. Въздухът е лепкава киша, пропита с безнадеждност. Мирише на гнили цветя и мъртви стремежи. В тишината се прокрадва поквара...

Скръц...скръц...скръц...скръц...

Широко отворени очи. Изцъклен поглед, съзиращ безбрежността на нищото. Скован от апатия ум. Решетките са срязали Луната. Тя кърви...

Скръц...скръц...скръц...

Тягост. Осъзнаване. Обвити в депресия мисли. Мисли, изплуващи от мрак и потъващи в мрака. Зъзнеща сирота. "Защо е повяхнало Слънцето?"...

Скръц...скръц...

Потни длани. Душа, гърчеща се в треска. "Намери спокойствие в лудостта!... Потърси утеха в Преизподнята!... Стопли се в космическия вакуум!..." Шепот покварява тишината...

Скръц...

Нерендосани дъски. Болка. Остри трески, впиващи се в изтерзана кожа. Надигане. Световъртеж. Възпалени зеници. Отшумяващи кошмари. Гласове, ревящи на границата на възприятието, напиращи да заемат мястото им. Болка. Кървави светкавици раздират пелената на безсъзнанието. Болка. Трепереши мускули. Възвръщащ се живот. Възкръсващи усещания. Болка... Болка... Болка...

Скр...

"Есегатиебахмайката, скапан дървояд." Туп! "Есегащиспраскамгъза" Туп! Туп! Туп! Хвана внимателно малката гадинка, или поне онова от нея, което успя да изчегърта от повърхността на нара и разсеяно я сдъвка. Главата го цепеше. Погледът му, все още замаян, огледа помещението. Килия. Опита се да си спомни: Вървеше, безгрижно подсвирвайки си, през тучни ливадки и райски градинки и се радваше на живота. Слънцето напичаше приятно. Реши да подремне на сенчица. Отпусна се и се унесе... И тогава го нападнаха. Черни, груби, жестоки, със светещи жълти очи. Задърпаха го и го заблъскаха, заритаха го, удряха го с юмруци. Смазаха го от бой...

Духът на Работилничката се надигна с пъшкане. Чувстваше се като прекаран през сокоизтисквачка. Безжизнен и обезсилен. Закрета, опипвайки в мрака стените. Усетили допира му, от тях се надигаха енергийни вълни и се стоварваха върху измъчените му нерви:

Тъпо списание, по-тъпо списание, Gamers' Workshop!...

Бързо отдръпна ръка. Болката с нежелание се оттегли. Потрепери. Това място го притискаше физически, изпиваше от субстанцията му, отлюспваше от него пласт след пласт, смаляваше го. Трябваше да се измъкне час по-скоро. Гъстата супа - която минаваше за въздух тук - и мракът, плътно го обгръщаха. Не виждаше нищо, нищо не помръдваше, не се чуваше нищо. Вече съжаляваше за дървояда, но поне беше вкусен. Отново протегна ръка и опипом затърси изход, а свистящите камшици на критичността заплющяха по тялото му:

Много съм разочарован от Вас! Със заяжданията си с другите списания на пазара прекалихте! И на това му викате лоялна конкуренция, phew! Като завиждате на другите поне го правете в редакцията си, а не занимавайте всички Ваши читатели!...

Първо се вижте колко сте "компетентни" вие и тогава оплювайте другите! Примери много: например на стр. 64-67 от 16 брой четем "Software: AMD Athlon" - е такова животно нема! Друг пример: стр.13 като че ли се повтаря с стр.15 (май за втори път ви се случва) - сигурно повтаряте, просто за да си запълвате обема. На корицата пише Might&Magic 8 - прелистих цялото списание ама нито дума не видях за тази игра. Да не говоря за любимия ви hardware FUFME - вие или не разбирате от майтап, или сте много сте я закъсали и ще сте от първите купувачи на устройството, или сте много тъпи че да се вързвате на всичко което пише в интернет. Между другото в Windows 2000 Profesional DirectX 7 е вграден! Естествено пак давате невярна информация, но вече не се учудвам...

Спря. Студена пот ороси пламналото му тяло. Духът на Работилничката бе странно - комплексно създание. Една обобщаваща енергийна форма от аурите на троловете. Сега, частите му като че ли се раздалечиха и се заразглеждаха една-друга критично. "Защо си писал тия глупости за колегите, бе?" - сякаш казваха останалите на свитата под погледите им Freeman-ска част. "Що си толкова глупав, бе. Що им даваш поводи да ни мразят?" - беснееха Groove-ските 20%.

"Кой е тъпака тука бе, малоумник? Да не би аз да съм писал FUFME-то и ония глупости за Windows-а, а? Ами ти, кво' ме зяпаш бе, Шепнещия, къде ти е статията за M&M 8, що я няма вътре, а?..." - опна се Freeman-овата 1/5-та.

Разгоря се яростен беззвучен спор. Духът на Работилничката бе на път да се разцепи всеки момент и това щеше да е фатално за него - щеше да умре и може би никога да не се възроди отново. Забравил за всичко Духът се опря отново в стената и болката прекъсна препирнята:

И така: първо се вижте вие а след това гледайте другите. Поне в PCM се опитват да си вършат работата професионално за разлика от Вас -"безгрешните "най-добрите". Преди ми бяхте любимото списание, но в последните броеве направо прекалихте според мен. И изведнъж като се почувствахте застрашени пак започвате - е това е тъпо! Всеки има право да дава каквато си иска оценка на дадена игра и никой ама наистина НИКОЙ няма право да го упреква за това, че е изразил своето мнение. Това че на Вас не Ви харесват статиите за прехвалената от Вас игра Цар или прословутия екшън е лично Ваш проблем и вие нямате право да заблуждавате читателите си, че хората от конкурентните списания са некадърни!

Много съм разочарован от Вас!Изгубихте един верен фен а и искрено се надявам още много такива!

Духът се строполи на пода едва дишащ. Думите кънтяха в главата му. Някакъв нажежен палешник ги жигосваше в съзнанието му. Шибаха крехкото му самочувствие. Убиваха го. Затвори очи и кротичко започна да се разпада. Започна да се размива и да губи очертания, а алчният мрак го стисна в зъбите си още по-настървено...

И тогава се случи чудото... Една ръка се протегна и се вкопчи в друга, вливайки й от силата си, черпейки от нейната. Миг по късно я последва и още една, и после още една... Сляха се отново в едно цяло. Отново се спогледаха частите на Духа и не бяха нужни думи. Бяха разбрали какво е това място и какво им причинява. Тази килия съществуваше благодарение на тях. Те бяха архитектите и строителите й. И единствените затворници на самите себе си. Оставиха външните фактори, хулите и настървените критики да ги отслабят и разединят, да подкопаят увереността и куража им, да всеят съмнения и смут в Пътя. Време бе на това да се сложи край. И се надигна Духът на Работилничката. И бе по-силен от преди. И по-единен беше. И отстъпи мрака...

Пристъпи към стената. Опря тежко ръце в нея. Остави болката да се влее в него, пое я цялата. И блъсна силно:

"Никой не скърби за такъв фен. Никой верен фен не изоставя приятелите си когато имат нужда от подкрепа. Никой фен не мълчи, трупащ злоба и негативизъм. Никой верен фен не гледа безучастно отстрани! Фенът взима отношение. Той страда от грешките на любимците си, посочва им ги, но не ги обижда. Фенът никога не ги ругае, че са индивидуалности, че изразяват мнение и позиция, че се поддават на емоциите си, че грешат. Но изразява несъгласието си. Изказва упреците си, дава мнението и съветите си...

Ти не си фен. И никога не си бил!"

Камъкът поддаде. Духът се отдръпна. Със замах изтегли назад ръка и със страшна сила заби юмрукът си в него отново:

"Освен това си и сляп. Какво според теб има на 25 страница? Но си прав за DirectX-а в Windows 2000! Защо обаче, не си помислил, че другите дребни грешки са плод не на некомпетентност, а големият гаф с дублираната страница може и да не е вина на Работилницата? В процеса на създаване на списанието участва и друга една страна - Печатницата. Там също понякога стават грешки. Случаят е точно такъв.

Освен това си и лъжец. Кога според теб сме твърдели, че сме най-добрите или пък безгрешни? Но си прав, че НИКОЙ няма право да упреква някой друг, че е изразил собствено мнение. Защо тогава ти ни упрекваш, че го правим. Та нали само сме изказали лично мнение, за личното мнение на някого другиго, който ако иска съ-

що да изкаже личното си мнение относно наш'то лично мнение за неговото лично мнение...
Освен това си и глупав. Кое те кара да си мислиш, че се чувстваме застрашени, и че затова пак започваме (и какво започваме)? Но си прав, че "нямаме право да заблуждаваме читателите си, че хората от конкурентните списания са некадърни". Ние не го и правим. Не сме чак толкова глупави, за да си помислим, че читателите ни са толкова глупави, че щом им кажем: "Приятели, знаете ли че в останалите списания работят егати некадърниците", множеството ще отвърне: "Амин!". Ето сега ще го заявим пред теб: "Ние уважаваме колегите си, сред тях има наистина много кадърни момчета и бихме искали да сме приятели с тях. Приканваме всички заинтересовани от протегнатата ръка да заповядат на един дружески Quake Deathmatch. Може и Unreal. Или каквото и да е друго! Нека се повеселим заедно и да си простим"...
Много сме разочаровани от теб, а надяваме се и ти от себе си..."

Каменният къс се громоляса навън. През дупката нахлу хладен и свеж полъх. Духът се премести пред следващия камък. Вече знаеше, че е в плен на илюзия, и че само от него зависеше да се измъкне. Избърса с ръка умората, изтръска от плещите си слабостта и отново положи длани:

Последният брой беше ужасен... Аз съм голям ваш фен..., но не мислите ли, че е ужасно тъпо статите за неизлезли още игри да са повече от тези за излезлите. Все пак това, което пише в списанието ви за неизлезлите игри го пише същото и в Интернет. Мисля че няма смисъл да заема пространство...

Ръката му изтръпна, но той не я отлепи от мястото й. Вместо това отново тласна:

"Кажи ни приятелю: Кога не си получавал най-добрата информация, която сме били в състояние да ти дадем? Кога не сме се опитвали да бъдем максимално полезни на теб и на всички останали, които ни купуват? Имало ли е такъв случай? Кога не сме се старали да останете доволни? Кога не сме се опитвали да ви изненадаме с нещо ново и ценно? Кога сме си претупвали работата? Нима мислиш, че заслужаваме подобни упреци? Не сме виновни, че напоследък не излиза нищо стойностно, че почти няма нови и добри игри! След като толкова добре се оправяш с Интернета би следвало да знаеш, че последните 2 месеца е пълна суша. Защо така ни обиждаш? Не зависи от нас да има с какво да си пълним списанието. Затова предпочитаме да компенсираме и да ви запознаем с най-интересните заглавия от тези, които се задават в бъдеще. Опитваме се да ви поднасяме полезна и интересна информация, за да знаете какво да очаквате. Да ви спестим часовете безсмислено висене из Интернет. Задава се истински бум на хитови заглавия, но все още говорим за тях в бъдеще време. Очаквай скоро списанието да стане такова, каквото би ти допаднало. Само имай малко търпение. Може би още следващия брой?!... Поне по моя въпрос сме чисти пред съвестта си."

Със стържене фрагмента се изтърколи и отвора се разшири още повече. Духът на Работилничката се изпълни с нови сили. С дива енергия той заблъска и зарита лигавата стена. Разхвърчаха се каменни отломъци:

Това е едно критично писмо... Потресаваща е неграмотността на Snake, който твърди, че за Индиана Джоунс не били направени хубави игри...

АААААААААААА!!! - Духът подивя: Snake никога не беше казвал, че за Инди не са правени хубави игри. Това бе грозна лъжа! О, да, сега вече Духът си спомни всичко. Спомни всички ония, които му се нахвърлиха без причина. Които за малко да го унищожат. Които го тъпкаха:

Здравейте тъпаци, малко ли е останалата малоумщина в скапаната държава, че да търпим и вашата... К'ви са тези статии, за тези тъпи игри... И новите ви сътрудници са същите тъпаци като вас...А на онова курве Елексис ще му...

Hi, Lamers' Bugshop,
Е това вече е върха. Край. Досега търпях, търпях, ама вече "сърце мъжко не трае" да гледа как некомпетентни списание правят... и какви са тези смешни плакати, да ви питам, за игри дето никой не е чувал... кога най-после ще вземете пример от конкуренцията?... Не зная как има още хора, които да ви четат статиите без да заспят - това да не са алманаси, бе? По четиринет страници?...

Стената падаше под яростните удари. Слънцето се показа над хоризонта, издигна се бързо, разпръсна тъмнината. Студа! Влагата! До слуха му достигна нечий нежен глас:

Здравейте!
Аз съм от Бургас и съм на 18 години и както ще се досетите по нататък от писмото, съм момиче. Отдавна се каня да ви пиша и най-после се реших!
Предполагам не се и съмнявате, че сте ми любимото списание. Няма да повярвате, но брат ми ме запали по вас... Веднъж взех та прочетох една статия, не си спомням, нито на кой беше, нито за какво беше! Но си спомням, че беше доста забавна и от тогава взех да ви следя. А и вие адски задобряхте... Мисълта ми беше, че ви харесвам не толкова заради информацията, която получавам от вас (повечето игри няма и да ги видя сигурно), колкото заради начина по който пишете. По дяволите много сте добри!!!...

Той се отправи по посока на гласа. Скоро достигна до някаква странна врата в материята. Надникна... В една малка Работилничка група тролчета се бяха надвесили над купчина пергаменти и радостно четяха нещо. В камината със злобен съсък догаряха свитъци. Духът се усмихна доволен. Те се бяха събрали, бяха преодолели неволите, отново бяха заедно и бяха щастливи. Groove-чо тъкмо довършваше някаква прекрасна история за троли, написана от техния добър приятел Demonheart. Заслуша се с блажена усмивка, затворил очи:

Събитията след това се развили бързо, почти като в последен епизод на сапунен сериал. Тролчетата отново се заиграли, хората отново се учили от тях. Всички били весели както преди, въпреки че войната нямало да бъде забравена скоро. Както и да е, тогава хората измислили една шеговита песничка за тролчетата. Няколко куплета стигнаха и до мен. Ето ги:

Палавници дребни,
Приятели чудесни!
Защо не спите,
а в нощта шумите?

О,човеко бедни,
Чуй наш`те песни!
Ние тук играем,
За да не скучаем.

...

Палавници дребни,
Приятели чудесни!
Защо само играете,
а за друго нехаете?

О,човеко бедни,
Чуй наш`те песни!
Само във играта
Забравяме тъгата.

...

Палавници дребни,
Приятели чудесни!
Кажете ми, вий знаете
на какво играете?

О,човеко бедни,
Чуй наш`те песни!
Отговорът не е малък.
Дай ни първо някой залък!

Доколкото си спомням стиховете завършваха с някаква всеобща игра между хора и тролчета, но не помня точно как беше. Няма значение, важното е, че както всяка приказка и тази завършва щастливо. И отново се питам-дали наистина са съществували тролчета? Не знам. А вие?...

Разказ с неочакван край...

ОТМЪЩЕНИЕТО

Мъжът нахлузи шапката върху главата си. Беше подгизнала. Киселинният дъжд, организиран на стройни струйки вода се стече най-безцермонно по лицето му. Мразеше тези моменти. Ненавиждаше всяка молекула опитваща се да замъгли погледа му и да гъделичка космите в ноздрите му. Беше вече стар за тези неща. Познаваше новаци, които с радост се мотаеха из пещери, провираха се из джунгли, но все пак те се опитваха да се наложат. Нямаха репутация. А ТОЙ беше известен. Самото споменаваме на името му хвърляше във възторг хиляди. И вече беше свикнал с лукса. Беше се бил достатъчно и не мислеше, че ще му се наложи да прави нещо подобно. Допреди два месеца. Нямаше как, трябваше да продължи напред. Иначе просто няма да има сърце да се върне. Да погледне честно в очите хората. На карта беше заложено прекалено много.

Защо трябваше да се стига до там? Знаеше отговорът на този въпрос. Беше си го задавал хиляди пъти и знаеше много добре отговорът. Омразният образ изплува отново в съзнанието. Гротеската дори и в съзнанието го гледаше насмешливо и му се подиграваше. Започна да се унася. Беше вече на края на силите си. Но трябваше да им покаже. Да МУ покаже. Ах как само щеше да му го покаже. Продължи напред когато видя пробляскващата зелена светлина. Нещо, движещо се с огромна скорост се насочи към него, но той успя в последния момент да се претърколи и се спря задъхан. Сребристата машина не се спря, за да го довърши, а продължи по нейния си път. Усети нечии любопитни погледи върху себе си. Трябваше да бъде по-внимателен. Един подобен инцидент щеше да отложи толкова жадувания миг за неопределено време. Приклекна и започна да се придвижва тичешком.

Усещаше че вече е близо. Можеше да го подуши. Вонята МУ. Или само си представяше? Това вече няма значение. Зоркият му поглед проникна отвъд стената от вертикално спускаща се вода и видя очертанията. Точно както му го бяха описали. На около десетина метра от него видя странно излгеждаща светлина. Усети как страха бавно започна да се катери по гръбначния му стълб, парализирайки го изцяло. Ако можеше, щеше веднага да избяга и да продължи живота си някъде другаде. И щеше да се чувства страхливец. Вкопчи се в чувството за отчаяние и усети как лека полека придоби контрол върху крайниците си. Влезе.. Видя бутонът. До него бяха изписани йероглифи. Провери ги с листчето, което беше преписал и всичко съвпадна. Адреналинът бясно затанцува из вените му. Треперещата му ръка се плъзна към колана му и погали дървената дръжка. Подействa му успокояващо. Сега вече беше готов. Натисна бутона. Чу се странна мелодийка и не след дълго се появи и човека.

Това ли беше той? Гледаше врага си и не можеше да повярва, че разплутата фигура насреща му е причинила всичките му неприятности. Полуразкъсани велурени пантофи, изпъстрени с мазни петна. От дупките на чорапите му се подаваха два палеца с големи, нерязани нокти. Анцугът му беше от син шушляк, обкичен с най-различни кръпки. Върху мръснобялата тениска гордо се вееше надписа Adidas.

МРАЗЯ ЗМИИТЕ - изкряка Индиана Джоунс и понечи да удуши многоуважавания колега Snake със своя бич. Но змийчето не беше вчерашно (то Reaper-а си е добра тренировка)и търти да бяга с изненадваща за фигурата си скорост, крещейки за помощ. Но никой не се появи и пикселизираният мъж с размахнат бич успя да го настигне. След това го удари. И още веднъж. И още веднъж. Там, където бичът срещаше нежната снежнобяла кожа разцъфваха красиви рубиненочервени рани. Докато го налагаше, Джоунс крещеше "Ще ме плюеш, а? Скапаняк! Охлюв! Подлизурко!" Snake побърза да припадне.

Snake остави настрана вестника и се пресегна към чашата си с мартини. В движение забеляза, че някаква прашинка се бе настанила на ръкава на черната му копринена риза от Калвин Клайн. Изчисти я с отвращение. Чувстваше се извънредно щастлив въпреки, че Съвестта му крещеше, че не е хубаво да се правят такива работи и че трябва да се позасрами поне малко, мама му стара. Да ама той беше щастлив. Още един проблем стоящ между него и дипломата му за завършено висше образование беше премахнат. Знаеше, че трябва да спре рано или късно, преди да се усетят. Беше си обещал да не повтаря номера след като Shadowman изнасили неколкократно и застреля с shadowgun-а си асистентът му по Руска класическа литература, но ето че го направи. А като гледаше купчината с конспекти пред себе си се опасяваше, че ще трябва и да потрети. -За последно. Този път е за последно - обеща си Змията. После се пресегна към броевете на GW, в чието създаване беше участвал и бързо прегледа статиите си, търсейки оценка под 50%.

Изсуптя доволно докато пишеше на едно листче адресът на преподавателката си по Старобългарска литература. Жена. Този път рискът бе по-голям. Обърна листчето от другата страна и отново плъзна химикалката си по него:

Скъпи мистър Мортир, Вие не ме познавате, но аз мога да ви дам сведения за човекът, който ви натопи...

Скъпи читатели. Разказът с твърде неочакван край, твърде неочаквано липсва, поради липса на вдъхновени на неговия автор, който е в творческа криза. Гореспоменатият елемент се закле на килимче, че ще продължи повествованието в следващия брой!

НОВО!
СТАРТИРАТ НОВИТЕ ЕЛЕКТРОННИ ИЗДАНИЯ НА GAMER'S WORKSHOP!
НЕ ПРОПУСКАЙ ДА СТАНЕШ ЧАСТ ОТ GAMER'S WORKSHOP СЕГА!!!

В желанието си да сме по-близко до вас, нашите читатели и да ви предоставим
нови възможности да се получавате информация от развлекателната индустриВ и дори
изявите в нашите форуми, екипът на Gamer's Workshop ви предлага да се абонирате за
нашите нови електронни предложения:

Gamers' Workshop Express - периодично електронно издание за компютърни игри и мултимедия Gamers' Workshop. В него ще
намирата новини от развлекателната индустрия, реакционни статии, коментари за игри и много, много още... Всичко това на български език, във вашата поща, напълно безплатно!
Първото издание на Gamers' Workshop Express ще бъде изпратено на абонатите си на 1-ви април! Няма шега! Това е, за да имате достатъчно време да се абонирате и да не пропуснете нито едно издание на електронния ни вестник.
За да се абонирате, изпратете празно писмо на адрес: gw-express-subscribe@egroups.com . Ще получите писмо от сайта, на когото ще трябва да отговорите
(чрез обикновен reply), след което ще получите потвърждение на абонамента ви.

Gamers' Workshop Forum - e-mail форум за читателите и феновете на Gamers' Workshop, водещото българско списание за компютърни игри и мултимедия. Този форум е за всеки - разговаряйте за игри, за самото списание, спорете, рекламирайте се, откривайте нови приятели със сходни геймърски интереси и дори молете за помощ - ще ви отвърнат! Отворено е и за конкуренцията! :)
За да се абонирате, изпратете празно писмо на адрес: gw-express-subscribe@egroups.com . Ще получите писмо от сайта, на когото ще трябва да отговорите
(чрез обикновен reply), след което ще получите потвърждение на членството ви.

ВНИМАНИЕ! Списание Gamers' Workshop търси феновете, които могат да рисуват добре ASCII графика за оформлението на новите ни електронни издания. Ако смятате, че можете да помогнете, свържете се с Chappy на адрес: chappie@mailandnews.com

НОВО!
НОВ IRC КАНАЛ НА GAMER'S WORKSHOP В МРЕЖАТА UNIBG!!!

Ако все още не сте научили, новата магнетична точка в българската чат мрежа за феновете на списанието се нарича канал #gw - новият канал на любимото ви списание. Бъдещето на този канал зависи от вас и от нас - напълно го осъзнаваме. Обещаваме ви поддръжка на канала в лицето на създателя му Chappy, когато ще можете да намерите там, а и не само него... Нови и стари тролове; когато имаме свободно време, ще се отбиваме за да задоволим желанието ви да разговаряте с нас... а и за множеството изненади, които сме ви приготвили. Идвайте - няма да стоим сами в канала я!

ВНИМАНИЕ! Списание Gamers' Workshop търси феновете, умеещи да програмират на
скрипт-езика на mIRC, за изготвянето на специален Gamers' Workshop Script. Ако смятате,
че можете да помогнете, свържете се с Chappy на адрес: chappie@mailandnews.com

СОФТУЕР

Благодарение на положителните Ви оценки, рубриката софтуер продължава да съществува! Ако и първата статия в миналия брой да страдаше от някои бъгове (какво да го правиш - софтуер). Става дума за крайно неподготвеното (и както се оказа грешно) мое изказване, че Windows 2000 си няма вграден DirectX 7. Приемете моите извинения. Надявам се подобни гафове да не се допускат повече от моя страна. Всъщност Windows 2000 има и подобна екстра, но Ви трябват драйвери СПЕЦИАЛНО за Windows 2000, за да тръгнат. Въпреки това, доста игри отново не поискаха да се стартират под Windows 2000. Това, което го отдавах на липса на DX7 се оказа просто несъвместимост. NT си остава NT. Наскоро Microsoft пуснаха patch, с който тръгнаха 43 игри, но това няма да подобри нещата. Явно ще трябва да изчакаме Windows Millenium Edition.

Groove

автор: CHAPPY

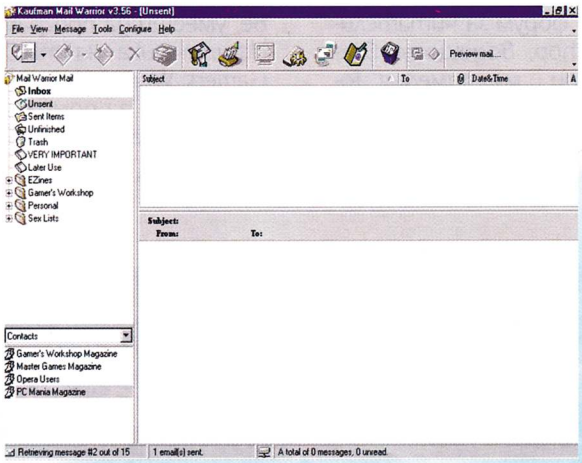
Mail Warrior

Ако зависеше от Microsloth и Netscrap, двете водещи компании по производство на тежкотоварен интернет софтуер за крайния клиент, всички ние щяхме да използваме или Outlook, за да получаваме подаръчета от рода на Happy'99 и Melissa, или с Messenger щяхме да попълваме речника си с псувни с невероятна бързина. Слава богу, електронната поща, такава, както я познаваме не от красивите, изпълнени с реклами и други забавящи работата елементи, безплатни web-базирани услуги, а класическия POP3 стандарт, не зависи само от тези два гиганта. На пазари има десетки, не - стотици e-mail клиенти. Всеки един от тях с все по-пренатруфен интерфейс, голям обем и обещания да е най-доброто, което можете да пожелаете в името на това да изпратите едно-единствено писъмце - Eudora, Calisto, Pegasus Mail... много, много други.

Може би сте забелязали, че в тази статия не става и няма да стане дума за тях. А за един e-mail клиент, който се побира на точно 700 килобайта (0.7 мегабайта) и не е необходимо да се инсталира. Безплатен е. И най-важното - притежава всички възможности, които някога са Ви трябвали, плюс редица други, които дори и десетомегабайтовите клиенти нямат.

Но да започнем наред. Програмата се нарича Kaulfman MailWarrior, с последна версия 3.56. Тя не претендира за нищо - работи успешно дори и на някой забравен от Бога 386, стига самият Windows да тръгнена тази антика. Както сигурно ще забележите от приложените картинки, програмата предлага най-изчистения и удобен интерфейс, който можете да намерите в който и да е e-mail клиент. Всичко ви е подръка - дървото с пощенски кутии, списъка с налични съобщения, панелът за бърз преглед и дори адресната книга. И това е само началото - всеки детайл от външния вид на MailWarrior е изпипан до степен, че имате възможност дори да добавяте и премахвате бутони и менюта.

Самите възможности на MailWarrior са трудно изброими, защото биха заели най-малкото 2-3 страници. Борави с неограничено количество пощенски кутии. За възможностите на програмата може да се каже, че приближават тези на поне 10 пъти по-голямата Eudora Pro, която на свой ред струва пари. А и едва ли е необходимо - да се научите да боравите с тази програма ви е необходим не повече от час. Но наред с класическите си възможности, MailWarrior предлага някои, които трудно можем да открием във всеки друг конкурентен продукт.



Ще започна с опцията Preview Mail. Тя ви предлага възможност да изтеглите от POP3 сървъра само заглавията на намиращите се на него писма и да изтриете директно нежеланите от вас. Както и да свалите само тези, които искате. Това става адски бързо и удобно, с отличния интерфейс на програмата, като имате и бутон за изключване от Интернет, в случай, че се нуждаете да спестите ценни минути при скъп достъп.

Ще продължа и с възможността да се преглежда поща, съдържаща HTML код. При това - забележете! - без да се използва ActiveX контрола на Internet Explorer! Което е нещо забележително и сам не мога да повярвам как Каулфман е успял да го постигне. Но е факт - дори на компютър без какъвто и да е Internet Explorer (чисто нов Windows'95 например) програмата изобразява различни цветове, шрифтове, дори картинки, поставени в писмата!

Заслужава похвала и особено приятния начин за боравене с добавените файлове. Имате възможност да отворите по всяко време директорията, в която те се складират дори докато сваляте поща. Ще виждате наживо как файловете се трупят в нея. Освен това по време на сваляне и изпращане на поща се отварят прекрасно оформени прозорци, в които можете да наблюдавате не само как писмата пристигат или заминават. В тях можете и да следите дори и общия размер на всички писма, намиращи се в пощенската кутия, която предстои да изпратите.

Но една е уникалната възможност на MailWarrior и именно заради нея този пощенски клиент избуява един ръст над останалите такива - неговата мобилност. Поради факта, че е само 700 килобайта, не се нуждае от външни файлове и се самоинсталира, щом бъде зареден в друга директория, MailWarrior ви дава шанса да проверявате вашата POP3 поща отвсякъде, без да е необходим тежкия web-базиран интерфейс и хабене на купища пари за четене на пощата на екрана на монитора. Да всичко това е възможно - на цената на една дискета, която ще трябва да носите със себе си. Защото освен самия MW, на нея ще има близо още 700 килобайта за получена или приготвена за изпраща

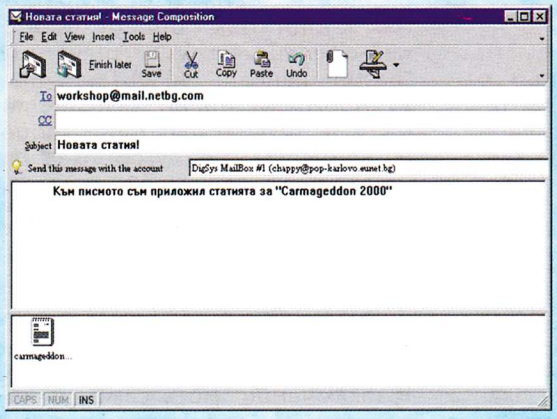
не поща - предостатъчно за обикновени нужди.

И ако още не сте проумяли - това е единствения шанс за тези, които нямат интернет вкъщи, да използват POP3 базирана поща от близкия Интернет клуб, изтегляйки и изпращайки пощата си за минуте, навместо четейки я и пишейки я на място за часове. А всичко това пести пари. Това е ѝ единствения шанс за пътуващите хора, които искат удобството на POP3 стандарта извън своя дом, да бъдат винаги готови да се свържат с пощенската кутия на своя доставчик.

Въобще MailWarrior е най-добрият мобилен e-mail клиент! Той е за всички - и най-вече за хората, които се нуждаят от бързина, удобство и възможност да са винаги в крак с пощенската си кутия навсякъде - в далечен град или страна, в близкия Интернет клуб, у приятели с Връзка към Мрежата..

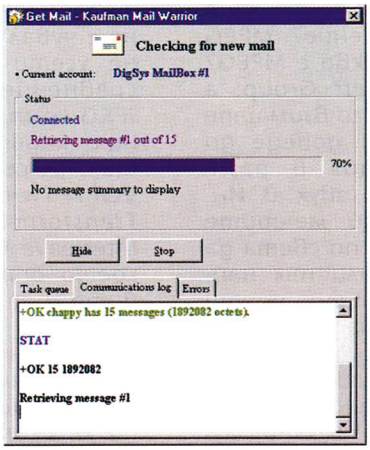
Бих могъл да изброявам до безкрай, но сигурно вече сте достатъчно заинтригувани и се питате как да сторите така, че този прекрасен e-mail клиент да ви позволи да събирате вашата POP3 базирана поща дори и на чужд компютър. Нужно е първо да си поиграете със самата програма - а това, както споменах, отнема не повече от час. След това вече можете да пристъпите към подготовката на своята MW-дискета. Ето четири пространни отговора на четири кратки въпроса...

1) Как да приготвим MailWarrior за работа от дискета? Копирайте MW35.EXE на една дискета. Стартирайте програмата от нея. Тя ще ви заяви, че се стартира за първи път на вашата система (това може и да не е вярно, но самата програма не успява да намери своите инициализиращи файлове) и ще ви запита къде да разположи папките за складиране на пощата. Задайте основната директория на дискетата. Конфигурирайте наново своя пощенски адрес, и ако желаете наг-ласете опциите на дискетната конфигурация по свой вкус.



Ако искате да прехвърлите и списъка си с адреси (contact list) копирайте файловете от директория /CONTACTS от конфигурацията на твърдия ви диск в същата директория на дискетата. Копирайте и файла M35_Contacts.ini намиращ се в основната директория на програмата на твърдия ви диск..

MailWarrior трябва вече да е напълно работоспособен за пренос и работа на чужди компютри.



2) Как да пренесем неизпратена поща, написана на личния ви компютър на дискетата с MailWarrior за последващо изпращане? Просто копирайте файловете Unsent.MWM и Unfinished.MWM, намиращи се в директория /MAIL от конфигурирания на диска ви MailWarrior в същата директория на дискетата. С това вие прехвърлихте всички недовършени и неизпратени писма с цел да ги довършите или изпратите далеч от дома.

3) Как да прехвърлим получена поща далеч от дома в MailWarrior-а, който се намира на личния ми компютър? Просто на дискетата в директория /MAIL има файл наречен Inbox.MWM. Копирайте го на твърдия си диск в същата директория. Препоръчително е обаче, навместо обикновеното копиране, да го копирате под друго име при положение, че в InBox-а на домашния ви MailWarrior има все още оставени неизтрити и неразпределени по други пощенски кутии писма. При директно копиране старата поща ще бъде безвъзвратно загубена, затова ако запишете InBox-а от дискетата под различно име (но с разширението MWM), програмата ще я разпознае като различна кутия (mailbox) и вие ще можете да разполагате със своята поща без да губите непрочетените писма, останали в истинския InBox на MailWarrior на вашия личен компютър.

4) Ами ако пощата, която получавам редовно, не се побере на дискетата? Спокойно. Ако смятате, че ще получавам много големи писма (с добавени файлове например), най добре е да използвате опцията Preview Mail за да видите какви и колко големи съобщения имате на сървъра. Можете да изтриете някои или да свалите други, избирайки сами - не сте задължени да свалите цялата поща! Освен това, когато папката InBox наближи критични размери и запълни оставащите 700 килобайта на дискетата, можете спокойно да преместите този файл на някоя друга дискета. Щом MailWarrior открие, че кутията му InBox липсва при следващото стартиране, той ще създаде нова такава, естествено празна. Накрая, завръщайки се у дома, с целия пакет дискети с InBox.MWM файлове, повторете за всеки един от тях предните инструкции, като използвате различни наименования за всяка кутия с поща - например 1.MWM, 2.MWM и прочие. Стартирайте MailWarrior на личния си компютър и разпределете получената в странство поща.

Ах да, и още нещо като съвет. Обикновено интернет залите, в които най-често ще ви се наложи да използвате дискетата с MailWarrior, имат различни тарифи за интернет и обикновено използване на компютър, затова не се нахвърляйте веднага да плащате за интернет! Първо седнете, напишете писмата, които искате да изпратите в самия MailWarrior и чак тогава, заявявайки, че желаете да ползвате Интернет, вие ще изпратите за секунди своите писма. По този начин ще спестите немалко средства, понеже обикновено написването на едно средно дълго писмо отнема около час, а да плащате по-скъпо за това да редите думите в полето на уеб браузера - просто не си заслужава!

И накрая, за да завърша тази повече практична, отколкото рекламна статия, ще спомена, че MailWarrior е един наистина уникален продукт, побрал в себе си най-доброто съотношение между обем и възможности. Със своя великолепен интерфейс, поддръжка на всички нужни на потребителя опции и невероятния си обем, MailWarrior не е просто задължителна, тя е единственото ви спасение, когато сте на път, а искате да изпратите писмо през не-web-базирана пощенска кутия.

автор: Zayfod, Headoff G.I.

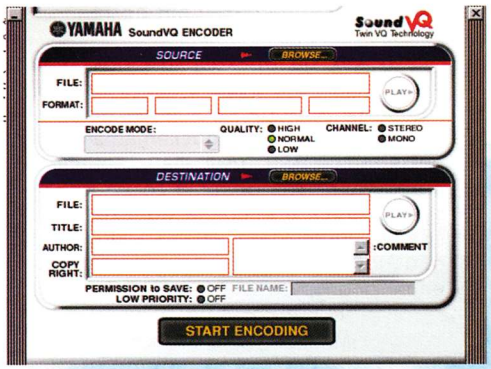
VQF - Алтернатива на MP3?

В последно време MP3 манията застрашително се разпространява, и все повече и повече хора започват да трупат стотици файлове с любимите си парчета. И наистина със своята аудио компресия 1:10 до 1:12, форматът MP3 (сигурно много от вас се чудят от къде идва това съкращение? MPEG Layer 3; добре! А какво е MPEG? Motion Pictures Expert Group; а откъде идва... е не го взимайте толкова навътре!!) доведе до истинска революция в разпространението на звук в Интернет, сбъдвайки мечтите на милиони фенове по света да чуят най-новите или пък най-трудно откриваемите, почти митични парчета на любимите им групи. Вече съществуват стотици Web сайтове и FTP-та предлагащи свободно (и обикновено не съвсем законно) аудио файлове във формат MP3. Съществуват дори десетки "търсачки", подобни на Alta Vista и Yahoo, които могат да Ви предложат дълъг списък от адреси, от които да свалите търсената от Вас музика, само при споменаването на група или име на парче.

Много разпространено е и самостоятелното компресиране (по известно като MP3-ране :)) на аудио CD-та, което е напълно достъпно и лесно за използване от всеки.
Но уникален ли е форматът MP3? Разбира се, както се случва с почти всичко свързано с компютърната индустрия, методите за аудио компресия също се развиват. Технологията TwinVQ (http://music.jpn.net/), разработена от NTT Human Interface Laboratories е следващата стъпка в това направление. Със средната си компресия 1:18 и съответно 30-35% по-малка големина на файлове със сравнимо (обикновено по-добро) качество от това на MP3, VQF - файловете, създадени с използването на TwinVQ технология, заплашват, в близко бъдеще, да изпратят MP3 в червената книга на файловите разширения.

За какво точно става дума и къде е уловката? Принципно форматът VQF предлага същото като MP3 - голяма компресия на аудио файлове, благодарение на използването на акустични алгоритми, намаляващи обемът на информацията, чрез загуба на качество, по възможно "най-незабележим" за човешкото ухо начин. Така, средностатистическият слушател, ако не е чувал оригинала, може и да не усети влошаването. :) За сравнение може да вземете JPEG компресията на изображения, където принципът е същия. (А съкращение на какво е VQF? TwinVQ File; А TwinVQ? Transform-domain Weighted Interleave Vector Quantization, за което отказвам да давам каквито и да е обяснения!!).

Подобрената компресия при VQF спрямо MP3 се постига, чрез завишаване на изискванията към компютъра (това започва да става отегчително...), на който ще се компресират и декомпресират (слушат) звуковите файлове. На компютър с процесор Pentium 133MHz, 48Mb RAM и Windows 95 слушането на MP3 файл, създава заетост на процесора 35-40%, докато при VQF заетостта нараства до 50-65%.



Предимствата на VQF си проличават при ниски честоти на семплиране (bitrate). Докато при MP3, с намаляване на честотата на семплиране, качеството намалява геометрично, а големината на изходния файл намалява пропорционално, при VQF и двата показателя намаляват пропорционално. На всичкото отгоре, VQF файловете в повечето случай успяват да звучат с подобно качество на MP3 файлове направени с почти двойно по-голяма честота на семплиране. Така VQF-и с 80Kbps звучат като MP3-та с 128Kbps и такива направени с 96Kbps звучат като 192Kps MP3-та.

Единственят показател по който MP3 има предимство е времето за компресия, което обаче е доста относително и силно зависи от програмите, които се използват. При използване на Yamaha SoundVQ Encoder v2.54 и NextENCODE Studio v3.0, компресирането на VQF е приблизително три пъти по-бавно.

Трябва да се признае, че в сравнение с масово разпространените MP3 файлове,VQF файловете са все още почти рядкост (добра отправна точка е http://www.vqf.com). Но това, все пак е много нов формат. За сравнение MPEG Layer 3 компресията е измислен през 1993 г., но добива голямата си популярност едва през последните 1-2 години. Софтуерът използващ Twin VQ технология, също не е много разпространен, макар и да е напълно безплатен, но за разлика от MPEG Layer 3, Twin VQ е комерсиален продукт.

SoundVQ - програма за възпроизвеждане (player) и компресиране (encoder), разработвана от Yamaha, вероятно е най-разпространена, и най-стабилна. K-jofol пък, определено е най-ефектният VQF player. С "развинтеният" си дизайн, тази програма прави слушането на VQF истинско удоволствие (с единствената уговорка, да не се броят периодичните и забивания). За заклетите фенове на WinAmp, съществува и plug-in за възпроизвеждане на VQF файлове, който обаче е доста нестабилен и няма възможност за "скачане" (seek) из песента.

В заключение, мога само да кажа, че VQF, определено е перспективен формат, чието разпространение, а вероятно и налагане като стандарт, заместител на MP3, тепърва предстои.

workshop

[the best place for gamers]

gamers'

GW clan:

Александър Александров – ALEX III
Александър Бакалов – Snake
Диян Димитров - Freeman
Илиян Илиев - Whisper
Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Юлиян Калдерон - Groove

сътрудници:

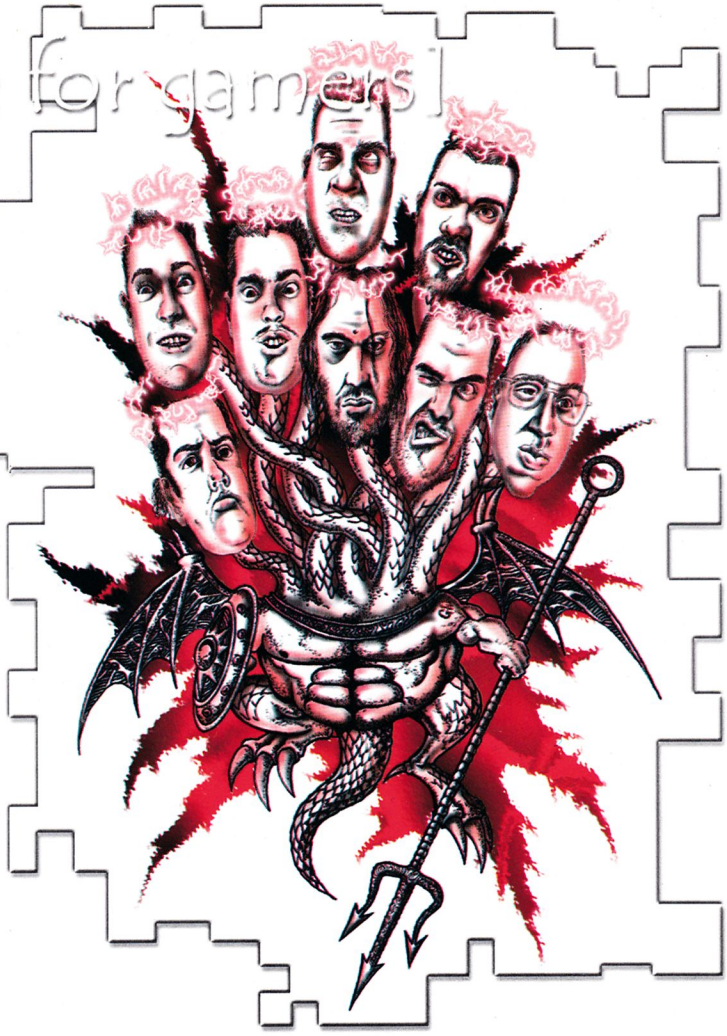
Ангел Видов - Chopper
Апостол Апостолов - Chappy
Кристиан Антонов - Slurck
Янчо Райков - Kmeta
Don Pepino
Elexis

за контакти:

тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

internet:

www.workshop.netbg.com
gw.headoff.com
workshop@mail.netbg.com
workshop@mail.headoff.com



Print by ΔΕΛΤΑ+ 032/ 624 742 www.deltaplus.net

SSSSPEED

NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

TZAR
ТЕЖЕСТТА НА КОРОНАТА

Класическа приказна стратегия в реално време с RPG елементи

20 нива в режим "Самостоятелна игра"

Генератор за нови нива в режим "Самостоятелна игра" и "Мрежа"

До 8 души могат да играят едновременно в режим "Мрежа" по LAN или Internet

ВАЖНО:
За българското издание на TZAR: Тежестта на короната е използвана версия 1.01a на играта,в която са оправени всички по-значими бъгове от предишните версии, включена е "Help" опция, включени са нови функции на редактора за нови нива,значително е подобрена синхронизацията на музиката.

Първата БЪЛГАРСКА компютърна игра!
Изцяло на БЪЛГАРСКИ език!
На БЪЛГАРСКА цена!

ПУЛСАР

www.tzar.net

HAEMIMONT MULTIMEDIA

infinite loop

ОТ 20-ти МАРТ ПРИ ДИСТРИБУТОРИТЕ НА 'ПУЛСАР' В СТРАНА:
Бургас, бул. ' Христо Ботев ' № 101 ет. 2 Leader Technologies (тел. 800 109)
Варна, ул. ' Иван Аксаков ' №31 (тел. 607 973) • Варна, ул. ' Райко Жинзифов ' №14 (тел. 607 974)
Добрич, ул. ' Страцин ' №1 (тел. 4 62 02) • Монтана, ул. ' Ангел Кънчев ' №30 (тел. 2 55 46)
Плевен, бул. ' Русе ' №2 (тел. 800 300) • Пловдив,ул. ' Княз Батенберг ' №2 (тел. 625 300)
Пловдив, подлез на аптека ' Марица ' (тел. 265 716)
Пловдив, ул. ' Тодор Каблешков ' №22 (тел. 273 847)
Пловдив, ул. ' Брегалница ' №1 • Силистра, ул. ' Петър Вичев ' №16 (тел. 2 77 24)
Сливен, ул. ' Генерал Драгомиров ' №15 (тел. 2 73 74) • София, бул. ' Витоша ' 61 (тел. 988 20 25)
София, бул. ' Патриарх Евтимий ' 86 (тел. 951 67 72)
София, бул. ' Цар Борис III ' №21 (тел. 954 98 11)
София,пл. ' Славейков ' №1 - магазин Music Fashion (тел. 98 131 96)
София, ул. ' Екзарх Йосиф ' №51 (тел. 983 56 01)
Стара Загора, ул. ' Хаджи Димитър Асенов ' №133 (тел. 4 21 32)